КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

+ПОСТЕР
+НАКЛЕЙКИ

ИГРОМАНИЯ

№9 (144) 2009
WWW.IGROMANIA.RU

BiteFight

+ 35 КАМНЕЙ ИГНИЦИТА — КУПОН В ЖУРНАЛЕ!

ВЕСЬ ТИРАЖ С 2 DVD

В РАЗРАБОТКЕ
NINJA BLADE
TWO WORLDS 2
DARKEST OF DAYS
NAPOLEON: TOTAL WAR
WORMS 2: ARMAGEDDON
INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

ВЕРДИКТ
RED FACTION: GUERILLA
HEARTS OF IRON 3
EAST INDIA COMPANY
THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

APB

ALL POINTS BULLETIN

ВИДЕОМАНИЯ
ALIENS VS. PREDATOR, DANTE'S INFERNO, HOMEFRONT, LEFT 4 DEAD 2, SABOTEUR, TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION, WARHAMMER 40 000: SPACE MARINE

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНОМИР
9 771560 258026 09009>

The BEAT Edition

Твоя музыка. Твои правила.

BEAT DJ

Технология ICEpower от Bang & Olufsen.

Уникальный пользовательский интерфейс DISC
Сенсорный AMOLED-дисплей (2,8")
Приложение Beat DJ
Функция распознавания музыки
Камера 3 Мпикс
HSDPA 7,2
5.1-канальная система SRS
DNSe
DivX

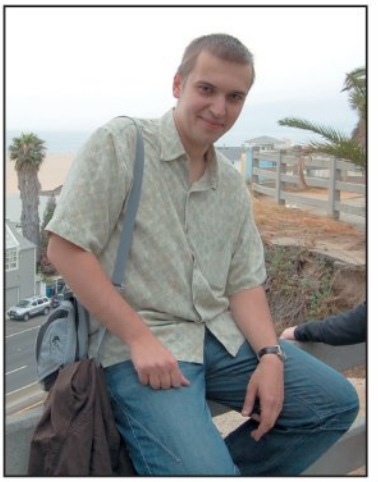
Samsung Music Store – уникальный музыкальный магазин. В его огромной фонотеке (600 000 композиций) ты легко найдешь нужный трек. Загружай музыку сразу на свой телефон. Samsung Music Store. Просто, быстро, удобно!

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).
www.samsung.com. Товар сертифицирован. Реклама.

SAMSUNG

ИГРОМАНИЯ

09 СЕНТЯБРЬ (144) 2009
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА



Привет!

Прошедшим летом в мировой игроиндустрии происходили какие-то крайне странные движения. Не успели мы после июньской E3 нарадоваться феноменальному количеству анонсированных на осень игр, как к концу августа вдруг выяснилось, что релиз большинства ожидаемых хитов плавно съехал на зиму-весну 2010 года. Mafia 2, Max Payne 3, новый Splinter Cell: Conviction и даже StarCraft 2, для которого перенос — это уже вообще что-то из категории несмешной шутки, и тот попадет на полки на несколько месяцев позже запланированного срока. И это малая часть списка. Официально большинство переносов делается с комментарием о том, что это «ради лучшего качества игры», хотя кто-то и не скрывает, что просто боится конкуренции с великим и ужасным Modern Warfare 2.

Все эти процессы удивительным образом влияют и на общий ландшафт индустрии: весной у нас ожидается вал хитов, а там (господи, как хочется верить!) в игроиндустрии навсегда исчезнет такое грустное явление, как «летнее затишье», которое все-таки вернулось к концу сезона. Приличных релизов кот наплакал, да и те, что есть, скажем так, весьма специфические. Припоздниившийся Red Faction: Guerilla (*стр. 76*) — весьма средний шутер, в котором меж тем оказались лучшие на земле уровни с полной разрушаемостью. Hearts of Iron 3 (*стр. 82*) — та самая третья часть «Дня Победы», ультрахардкорной глобальной стратегии, чей туториал выдержит один из десяти добровольцев, но зато он потом будет играть в эту игру годами. Наконец, The Secret of Monkey Island (*стр. 86*), этот ремейк гениального классического квеста от LucasArts — игра со всех сторон прекрасная и замечательная, но, увы, настоящее удовольствие от нее получат либо ценители жанра, либо те, кто еще помнит оригинал.

Впрочем, кроме рецензий на игры, в журнале «Игромания» всегда есть что почитать. Например, у нас тут случилась пара интересных эксклюзивов. All Points Bulletin (*стр. 30*) — новый проект от создателей Crackdown, игры, которая начала новый жанр и из которой растут ноги Prototype и inFamous. Их новый эксперимент описывается ключевыми словами «банды», «улицы», «онлайн» и обещает быть как минимум любопытным. Вторая наша горячая тема — игра Napoleon: Total War (*стр. 36*), по названию которой уже можно понять все. Да-да, это именно что Total War и именно что про Наполеона. То есть ровно так, как мы ждали и хотели.

Наконец, в этом номере совершенно неожиданно для нас самих получилась какая-то феноменальная концентрация инди-игр — этому даже посвящен наш «Центр внимания» (*стр. 66*). Тенденция, впрочем, не удивляет: после Braid или Audiosurf куча людей абсолютно уверены, что именно инди — это спасение PC как платформы.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ ОНЛАЙН

4 августа 2009 года (хотя по всем планам это должно было случиться 3-го, но, как нам потом объяснили технологи, «не был учтен фактор китайских хакеров») была официально запущена новая версия нашего сайта ***www.igromania.ru***. Компьютерные и консольные игры, полноценное онлайновое представительство «Видеомании», новая навигация — в общем, проще зайти и увидеть самим. Сейчас сайт находится в стадии открытого тестирования, и в ближайшие месяцы мы планируем не только довести его до ума, но и запустить на нем пару весьма интересных фишек, которых до этого (мы специально проверяли!) в рунете еще не было. Следите за анонсами!

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании» Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор Алексей Макаренков
Редактор игрового раздела Олег Ставицкий
Редакторы Антон Белый, Игорь Асанов, Максим Еремеев, Георгий Курган, Алексей Моисеев, Алена Ермилова
Железный цех Юлия Иванова
Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель верстки*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Илья Галиев, *DVD*; Дмитрий Денисенко, *реклама*
Корректура Мария Луговская, Дмитрий Зайцев
Ассистенты издателя Надежда Недова, Наталья Малахова

WWW.IGROMANIA.RU *wap.igromania.ru*
Главный редактор Андрей Александров
Редактор Алексей Дмитриев
Верстка и программирование Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Дмитрий Михайлов

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «Игромедиа» *www.igromedia.ru*
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «Авитон Пресс» *www.aviton-press.ru*
111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Тел./факс (495) 647 7880
Менеджеры Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел. (495) 231 2365
Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Publisher and Editor in Chief Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
Advertising and Marketing Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontural» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

© «Игромания», 1997-2009 Тираж 180 202
© Igromania, 1997-2009 Circulation 180 202

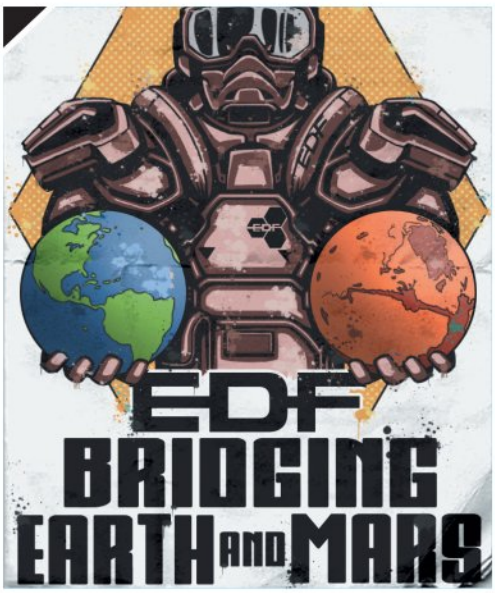
Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу dvd@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 29 сентября!
«Игроманию Лайт» №9 — с 1 сентября.
«Игроманию Лайт» №10 — с 22 сентября.

СОДЕРЖАНИЕ №9 (144) 2009

30

APB Криминальная городская сага в стиле Grand Theft Auto



Red Faction: Guerrilla Единственный в мире экшен, в котором можно сровнять с землей любое здание

76

10-29 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН
10 Новостной меридиан
28 Даты выхода игр

30-39 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
30 APB
36 Napoleon: Total War

40-65 R&S: В РАЗРАБОТКЕ
40 **Рейтинговая система рубрики R&S**
41 Dreamkiller
42 Nuclear Dawn
44 Eden
46 Miner Wars
47 World of Battles
49 Polynomial
50 Two Worlds 2
54 Torchlight
56 Mytheon
58 Alien Breed
60 Darkest of Days
62 Ninja Blade
64 Worms 2: Armageddon

66-73 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
67 Achron
70 Insanely Twisted Shadow Planet
72 Super Meat Boy

74-100 R&S: ВЕРДИКТ
Мини-рецензии
74 Слово редактора * G-Force
75 Watchmen: The End Is Nigh Part 2 * Hunting Unlimited 2010 * Summer Athletics 2009
Полные рецензии
76 Red Faction: Guerrilla
82 Hearts of Iron 3
86 The Secret of Monkey Island: Special Edition
90 The Blackwell Convergence
92 Mozart's Last Secret
94 East India Company
96 Guitar Hero: World Tour
98 Wallace & Gromit Episode 4: The Bogey Man
99 Bookworm Adventures Vol.2
100 Эадор: Сотворение

102 ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
102 Bionic Commando * Nancy Drew: Ransom of the Seven Ships * Даты выхода локализаций и отечественных проектов

ИГРОМАНИЯ

Two Worlds 2 Сиквел средней восточноевропейской RPG обзавелся продвинутой графикой и физикой, а также возможностью строить собственную деревню, содержать небольшое предприятие и раскрашивать железные панталоны в вызывающий красный цвет

104-105 ИГРА МЕСЯЦА
104 Итоги голосования за период с июля по август 2009 года
105 «Игромания» рекомендует

106-109 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ
106 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

110-149 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
110 Железные новости
112 Железные новинки
Теория
118 Для самых активных
124 Нецентральный процессор
130 Зеленый лагерь
Тесты
136 Видеокарта MSI N260GTX Lightning Black Edition
138 Новая линейка игровых манипуляторов от Gembird
140 Компьютер Kit Gamer 550X
142 Аккумулятор FSP Traveler Power Bank
144 SSD-накопителя Imation S-Class
146 Разумный компьютер за разумные деньги
148 Горячая линия: железо

150-173 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
150 Игры, пропагандирующие здоровый образ жизни
154 «Геймер»: новый фильм от создателей «Адреналина»
156 Как зарабатывают в онлайновых играх
164 Музей игровых автоматов
170 История Telltale Games

174-175 ИГРОСТРОЙ

176-195 ИГРА В ОНЛАЙНЕ
176 Ности онлайновых игр
180 Эксклюзив: CrimeCraft
182 Ждем: Nova Online
184 Играем: Скорость онлайн
188 Играем: Football Superstars
192 События и факты
194 Интересное в Сети

196-201 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Алфавитный список игр в номере

Achron 67
Age of Empires 2: Age of Kings 208
Alice in Wonderland 22
Alien Breed 18, 58
Aliens vs. Predator 17
Alpha Protocol 28
American McGee's Alice 2 22
Assassin's Creed 2 28
Batman: Arkham Asylum 28
Battlefield 1943 .....15, 28
Bionic Commando 102
BioShock 2 .....20, 28
Birth of America 2: Wars in America 1750-1815 102
Blood Bowl 102
Blur 28
Bookworm Adventures Vol.2 99
Braid 12, 105
Building & Co: Город «под ключ» 102
Bully: Scholarship Edition 104
Burnout Paradise 105
Call of Duty: Modern Warfare 2 11
Call of Duty: World at War 18
Colin McRae DiRT 2 28
Combat Mission Shock Force: British Forces 12
Command & Conquer 4 102
Command & Conquer: Red Alert 3 104
Creature Shock 208
Crysis Warhead 104
Culpa Innata 2: Chaos Rising 28
Dante's Inferno 26
Dark Salvation 28
Darkest of Days 60
Dead Space 20
Dead Space: Extraction 20
Dead to Rights: Retribution 28
Demigod 105
Deus Ex 3 18
Devil May Cry 4 105
Disciples 3: Ренессанс 28
Divinity 2: Ego Draconis 28
DJ Hero 19
Dragon Age: Origins 20, 28
Dreamkiller 41
Duke Nukem Forever 10
East India Company 28, 94
Eden 44
Empire Earth 17
Empire: Total War 105
EverQuest 2: Sentinel's Fate 102
EverQuest: Underfoot 102
Evil Genius 17
Fallout 3 105
Fallout 3: Mothership Zeta 28

СОДЕРЖАНИЕ №9 (144) 2009

The Secret of Monkey Island: Special Edition Квест, который может рассмешить вас до слез даже через девятнадцать лет после выхода

КАЛЕНДАРЬ

199 Insanely Twisted Shadow Planet
200 Alice in Wonderland

202-203 КОДЕКС

202 Стандартные коды * Читательские пасхалки
203 Читательские хинты

204-206 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

204 Тест №9. Сентябрь
205 Сканворд №9. Сентябрь * Фотографическая память №9. Сентябрь* Подведение итогов за №07/2009

208 GAME OVER?

208 Во что играли 5, 10, 15

NVIDIA CUDA Расчеты общего назначения силами графического процессора

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
APB
Red Faction: Guerilla

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
APB
Batman: Arkham Asylum
Сталкер: Зов Припяти

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Samsung 2-я обложка
CPS 3-я обложка
Гарньер 4-я обложка

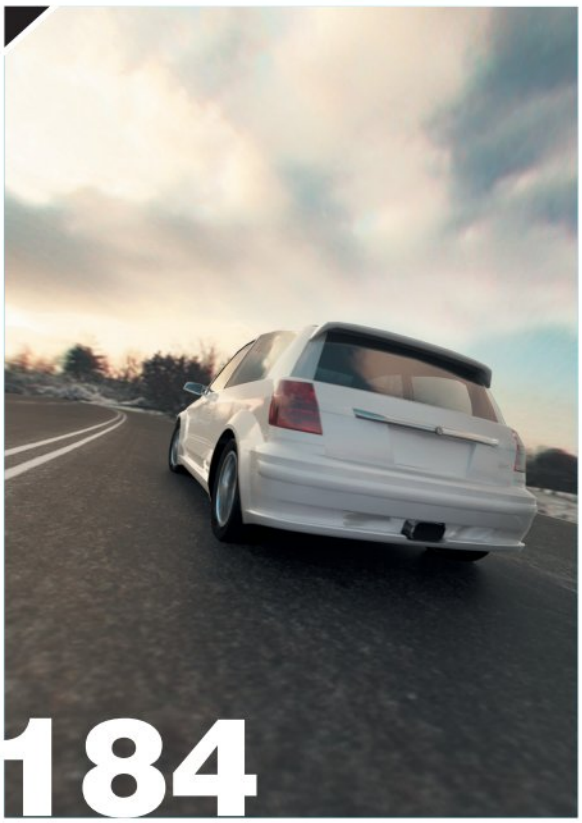
В номере:
ASUS 7
Cooler Master 129
Cowon 143
EF 45
Electronic Arts 103
LG Electronics 43
MSI 141
Nival-Online 27
Soft Club 35, 48, 53
Sven 23
USN Computers 139
Двадцатый Век Фокс СНГ 9
НьюТон ФМ 101
ТехноМир 191, 207

Алфавитный список игр в номере

Far Cry 2 104
FIFA 09 104
G-Force 28, 74
God of War 19, 23
Grand Theft Auto 10
Grand Theft Auto 4 105
GROM 17
Ground Control 17
Guilty Gear 2: Overture 11
Guitar Hero 13, 19, 24, 96
Guitar Hero: Золотое издание 102
Halo: Reach 16
Hearts of Iron 3 ..... 28, 82
Heroes of Might and Magic 10
Heroes over Europe 102
Hunting Unlimited 2010 75
Insanely Twisted Shadow Planet 70
Jumpgate: Evolution 28
Just Cause 2 28
Kane & Lynch 2: Dog Days 17
Lakers versus Celtics 208
Left 4 Dead 2 ..... 25, 28, 105
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues 28
Lords of Magic 17
Lords of the Realm 17
Mafia 2 20
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim 28
Mass Effect 2 20
Max Payne 3 20
MechWarrior 19
Miner Wars 46
Mozart's Last Secret 92
Mytheon 56
Nancy Drew: Ransom of the Seven Ships 102
Natural Selection 2 28
Need for Speed: Shift 28
Ninja Blade 28, 62
Nuclear Dawn 42
Overlord 2 105
Perfect Ace 2: Большой шлем 102
Plants vs. Zombies 104, 105
Polynomial 49
Prototype 105
Quake 3 21
Quake Live 21
Red Dead Redemption 20, 28
Red Faction: Guerrilla 28, 76, 102
Resident Evil 5 ..... 24, 28, 104
Richard Burns Rally 208
Ride to Hell 28
Rock Band 19
Rogue Warrior 17
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 28

История одной фермы Как зарабатывают в онлайновых играх

Скорость онлайн Одна из лучших онлайновых гонок приходит в Россию



Алфавитный список игр в номере

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо 28
Serious Sam HD 28
SingStar 19
Spore Creature Keeper 28
Star Wars: The Force Unleashed 25
Street Fighter 4 20
Summer Athletics 2009 75
Sunrise: Затерянные в Нью-Йорке 102
Super Mario 22
Super Mario 64 22
Super Mario World 22
Super Meat Boy 72
Tales of Monkey Island: Chapter 2 — The Siege of Spinner City 28
The Blackwell Convergence 90
The Chronicles of Riddick:
Assault on Dark Athena 104
The Legend of Crystal Valley 102
The Legend of Zelda 26
The Secret of Monkey Island:
Special Edition 86
The Sims 3 105
Thief 4 18
Tomb Raider 19
Torchlight 54
Trainz Simulator 2009: World Builder Edition 102
Trine 102
Tropico 3 28
Two Worlds: The Temptation 15
Two Worlds 2 50
UFC 2009 Undisputed 14
Unreal Tournament 25
Volvo: Шведское качество 102
Wallace & Gromit Episode 4: The Bogey Man 98
Wallace & Gromit's Grand Adventures: Episode 4 — The Bogey Man 28
Watchmen: The End Is Nigh Part 2 75
Where's Waldo? The Fantastic Journey 12
Wolfenstein 28, 102
World of Battles 47
World of Warcraft 13
Worms 2: Armageddon 64
WSC Real 2009: World Snooker Championship 102
X-Men Origins: Wolverine 104
Британский стритрейсинг: Скоростная классика 102
День Победы 3 102
Другой мир 102
Короли гольфа 102
Линия фронта: Афганистан 102
Линия фронта: Битва за Харьков 12, 102
Линия фронта: Британский десант 12, 102
Миссия Дарвина 102
Перевозчик 2: Перезагрузка 102
Честь и доблесть 2 102
Задор: Сотворение 100

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Мнение редакторов о ремейке The Secret of Monkey Island.

ВИДЕОНОВОСТИ

Индустриальные

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц

Игровые

Borderlands
Command & Conquer 4
Darksiders
Mafia 2
Rage
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

SPECIAL

Репортажи

Alpha Protocol
Army of Two: The 40th Day
Assassin's Creed 2
Batman: Arkham Asylum
Brutal Legend
Dante's Inferno
Mafia 2
Mass Effect 2
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
StarCraft 2
Wolfenstein

Интервью

Aliens vs. Predator 3
Dante's Inferno
Forza Motorsport 3
God of War 3
Homefront
Left 4 Dead 2
Saboteur
Shaun White Snowboarding: World Stage
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
Uncharted 2: Among Thieves
Warhammer 40 000: Space Marine

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Colin McRae DiRT 2
Darkest of Days
Darksiders
Divinity 2: Ego Draconis
Dragon Age: Origins
Dante's Inferno
Guitar Hero 5
Left 4 Dead 2

PS3

Uncharted 2: Among Thieves

PC

Combat Mission: Afghanistan
Insanely Twisted Shadow Planet

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Command & Conquer 4
Дневники «Аллодов онлайн», часть 4

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Blazblue Mana Potion
Katamari Forever
LittleBigPlanet
Mac vs. PC — поиск фотографий
Mountain Dew Game Fuel
Shaun White Snowboarding
Super Monkey Ball: Step & Roll
'Splosion Man

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Anno 1404
Rock Band Unplugged
The Secret of Monkey Island: Special Edition
Tales of Monkey Island: Chapter 1 — Launch of the Screaming Narwhal
Tales of Vesperia
Trine

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Dead Fantasy 3
MEGA64: Same Old Shit
Project Milo Parody
Rabbids on the Moon
Video Games Evolution
Wii: Get Huge
ANJ — Горбачев (рекламный клип «Сталин против марсиан»)
Брутальные мысли Джека
Блэка, часть 4

От винта!

Выпуски № 101, 105, 120, 135

Продолжение репортажа о четвертом Command & Conquer

ASUS рекомендует Windows Vista® Home Premium

Ноутбуки ASUS U серии

Окрыляющая легкость.
Сияние совершенства.

intel Centrino 2 inside™

Ищи знак Intel Inside®

Ноутбук ASUS UX50V создан на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2 и оснащен предустановленной подлинной Windows Vista® Home Premium. Несмотря на тонкость, изящность и легкость, новые ноутбуки ASUS U – серии предлагают пользователям целый арсенал инновационных технологий, которые в буквальном смысле слова осветят вашу жизнь. Это подсветка клавиатуры и интерактивного мультисенсорного тачпада*, позволяющая с комфортом работать в темноте. За автоматическое изменение уровня яркости дисплея и подсветки клавиатуры отвечает функция AI Light. Она обеспечивает оптимальную интенсивность подсветки в зависимости от текущих условий внешнего освещения. Для показа фильмов в качественном формате и быстрой работы компьютерных игр ноутбуки оснащены дискретной видеокартой NVIDIA® GeForce® G 105M (512 MB). С ноутбуками ASUS U50Vg и UX50V ваша жизнь озарится новым светом.

* Только в U серии

Программа бесплатного** перехода на Windows® 7 с 26 июня 2009 по 31 января 2010

**В программу не входит доставка ПО, подробности по телефону горячей линии.

Товар сертифицирован, на правах рекламы.

Всемирная гарантия 2 года | **www.asus.ru** | **Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999**

Дистрибьюторы: Мерлион (495) 981-84-84; NEXUS (495) 628-23-67; OCS (495) 995-25-75, (812) 324-28-70; OLDI (495) 221-11-11; ПИРИТ (495) 785-55-54; Пронет (495) 789-38-46; Юпитер (499) 271-83-50

Москва: ASUS4YOU (495) 585-80-45; Белый Ветер Цифровой (495) 730-30-30, 8-800-555-30-30; Берингов (495) 500-05-60; Дельта Компьютерс (495) 673-28-66; ION (495) 514-12-12; Кибер[net] (495) 626-00-42; Никс (495) 974-33-33; Нотик (495) 231-14-88; Ноутпарк (495) 949-4004; POLARIS (495) 755-55-57; Респект (499) 177-40-77; Сибиусс (495) 721-86-40; СтартМастер 8-800-555-8-555; ТFK (495) 739-08-28; Технопарк (495) 755-88-88; USN (495) 775-82-02; Ф-Центр (495) 925-64-47

М.Видео (495) 777-777-5; Media Markt; METRO Cash & Carry 8-800-700-1-077; Связной 8-800-7-000-777; Эксперт-Компьютерс (495) 5-000-333

Санкт-Петербург: КЕЙ (812) 074; Компьютерный Мир (812) 333-00-33; NBcompany (812) 329-70-00; РИК (812) 327-34-10; СТР Компьютерс (812) 542-45-51; Цифры (812) 320-80-70; **Владивосток:** В-Лазер (4232) 218-000; ДНС (4232) 300-454; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Буква (343) 22-22-025; Кпосс (343) 216-17-01; Норд 8-800-2000-787; **Ижевск:** Ваш Дом (3412) 451-414; Корпорация «Центр» (3412) 91-88-11; **Казань:** Ноутбукофф (843) 264-39-32; **Киров:** Технополис (8332) 480-888; **Краснодар:** Владос (861) 210-10-01; **Красноярск:** Аверс (3912) 560-561; Старком (3912) 49-11-11; **Липецк:** Регард-тур (4742) 220-555; **Новосибирск:** ГОТТИ (383) 362-00-44; Левел (383) 212-00-05; НЭТА (383) 304-10-10; Техносити (383) 22-33-770; **Нижний Новгород:** Алтэкс (831) 411-87-87; **Норильск:** Юрмала-М (3919) 46-73-36; **Омск:** РИТМ (3812) 589-697-897; **Пермь:** Ноутбукофф (342) 270-01-11; Ноутовъ (342) 210-10-84; **Ростов-на-Дону:** Иманго (863) 240-40-32; Санрайз (863) 243-65-65; **Самара:** Прагма (846) 270-17-01; **Саратов:** АТТО (8452) 444-111; **Сургут:** Компьютерный супермаркет «ПЕРВЫЙ» (3462) 247-000; **Томск:** Интант (3822) 56-00-56; **Тюмень:** Арсенал+ (3452) 797-070; **Уфа:** Кламас (347) 291-21-12; ФортеВД (347) 260-00-00; **Чебоксары:** Кварton (8352) 62-55-51; **Якутск:** Респект (4112) 44-55-44

Intel, логотип Intel, Centrino и Centrino Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.

The Witcher Texturen Mod

ДЕМОВЕРСИИ
Batman: Arkham Asylum
Эадор: Сотворение

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
Темы DVD
Fallout 3 — Overhaul Kit
Fallout 3 — JNF BLAZE
FIFA 09 — РПЛ 2009
The Witcher: Enhanced Edition — Texturen Mod
Unreal Tournament 3 — Leviathan
Подборки
Command & Conquer: Red Alert 3
Fallout 3
FIFA 09
Empire: Total War
Grand Theft Auto 4
King's Bounty: Принцесса в доспехах
Left 4 Dead
Mount & Blade
Neverwinter Nights 2
Pro Evolution Soccer 2009
Soldat
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо
Team Fortress 2
Бонусы

ИНТЕРЕСНОСТИ
Alien Arena 2009
Beneath a Steel Sky
Counter-Strike 2D
Glest
New Star Soccer 4
Peggle: World of Warcraft Edition
The Elder Scrolls 2: Daggerfall
The Polynomial
Time Gentlemen, Please!
YoFrankie!

ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ
Вокруг света
Инженерия — Тайна старых часов
Легенды 2 — Полотна Богемского замка

ПАТЧИ
ArmA 2
Company of Heroes: Tales of Valor
Fallout 3
Sacred 2: Fallen Angel
Spore
The Sims 3
Trine

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Гвоздь номера
Свежатина
Игроманский стандарт
Драйверы

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП
Демосцены
Скины для Winamp
Скины для Windows Media Player
Скины для AIMP
Обои для рабочего стола
Курсоры для Windows XP
Темы для Windows под Desktop X
Загрузочные экраны для Windows
Иконки для Windows

КОДЕКС
Читерские программы
CheMax
ArtMoney
Trainer Creation Kit
Dragon Unpacker
Resource Hacker

Сохранения (PC)
Armed Assault 2
Call of Juarez: Bound in Blood
Harry Potter and the Half-Blood Prince
Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs
Killing Floor
Overlord 2
Prototype
Street Fighter 4
Transformers: Revenge of the Fallen
Velvet Assassin

Сохранения (PS3)
Ghostbusters: The Video Game (EU/US)
Leisure Suit Larry: Box Office Bust (US)
Red Faction: Guerrilla (EU/US)

Сохранения (Wii)
Little King's Story (EU)
Resident Evil Archives: Resident Evil (US)

Сохранения (PSP)
Harry Potter and the Half-Blood Prince (US)
Monster Hunter Freedom Unite (US)
Rock Band Unplugged (US)
Transformers: Revenge of the Fallen — The Game (EU/US)
UP (US)

Трейнеры
Anno 1401
BattleForge
Call of Juarez: Bound in Blood
Company of Heroes: Tales of Valor
Damnation
Fuel
Guitar Hero: World Tour
Harry Potter and the Half-Blood Prince
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs
Killing Floor
Leisure Suit Larry: Box Office Bust
Overlord 2
Plants vs. Zombies
Prototype
Street Fighter 4
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
The Godfather 2
The Sims 3
Transformers: Revenge of the Fallen
Virtua Tennis 2009
Wheelman

База кодов «Игромании»

Демоверсия Batman: Arkham Asylum

Если не работает диск *Если вам попался неработающий диск, напишите по адресу mistake@igromania.ru или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 64, и мы его вам заменим.*

ПРИЯТНЫЙ ПОДАРОК ВЛАДЕЛЬЦАМ PLAYSTATION 3

Blu-ray Disc™

Рекомендованные цены на фильмы Двадцатый Век Фокс. Новинка - 999р. Классика - 499р.

РЕКЛАМА

© 2009 Двадцатый Век Фокс СНГ

Рубрику подготовили: **Антон Белый, Роман Епишин, Михаил Лисецкий** ● Комиксы: **Анна Сучкова, Сергей Христенко**

ИНТЕРЕСНОСТИ

Герои из Шанхая

ПО СЛУХАМ, UBISOFT РАБОТАЕТ НАД НОВОЙ HOMM

На популярном индустриальном сайте **Gamasutra** появилась информация о том, что в студии **Ubisoft Shanghai** открыта вакансия главного геймдизайнера «для работы над проектом из серии Heroes of Might and Magic». В списке требований к специалисту числится пятилетний стаж работы в индустрии, знание основ серии и участие по меньшей мере в двух ролевых проектах ААА-класса. Постойте, «ролевых»? Но HoMM ведь всегда была стратегией!

И тем не менее, в описании вакансии сказано, что человек ищется для разработки «ролевой игры для PC, «Макинтошей», PS3 и Xbox 360». Впрочем, сразу после того, как Gamasutra сообщила об открытой вакансии, все причастные к происходящему немедленно набрали в рот воды. Напомним, что предыдущую часть HoMM разрабатывала московская студия Nival.

Таким был концепт-арт для пятой части «Героев M&M».

СКАНДАЛЫ

Уволены за игроголизм

ОХРАННИКИ СВЕРХСЕКРЕТНОГО ЗАВОДА ПРОСТО ХОТЕЛИ ПОИГРАТЬ НА PSP

Трое охранников Национального комплекса безопасности, несшие службу на заводе по производству атомного оружия в штате Теннеси, лишились своих рабочих мест. Их уволили без выходного пособия за нарушение режима предприятия. Меж тем секьюрити просто хотели развлечься на дежурстве.

Для этого они принесли с собой консоли, одной из которых была Sony PSP. Но вот незадача: этим они нарушили сразу два требования безопасности. Во-первых, на заводе, который производит, ремонтирует и утилизирует компоненты ядерных боеголовок, запрещается пользоваться любыми устройствами, способными передавать информацию. А «мини-плойка» с технологией Wi-Fi относится как раз к таким устройствам. Во-вторых, охране запрещено отвлекаться на видеоигры в ходе дежурства — все же не овощебазу сторожат, а за мощнейшим оружием стратегического назначения присматривают.

Для портативных игр есть время и место. Не нужно быть физиком-ядерщиком, чтобы понять, что завод с атомными боеголовками для PSP не подходит, — отныне служба безопасности завода досматривает вещи каждого охранника, заступающего на дежурство.

Неразумные чоповцы буквально притащили на работу детонатор от вулкана!

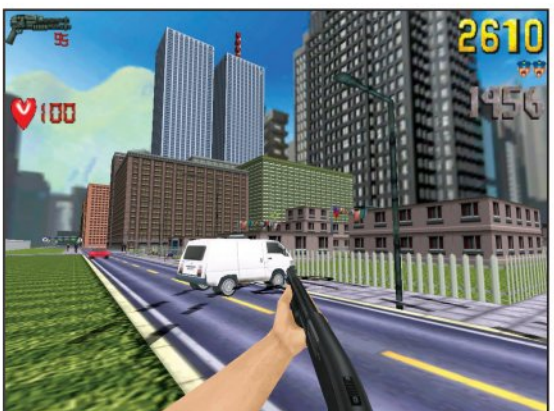
АНОНСЫ

Дюк Нюкем — КОЛЕСНИЧИЙ

МОДМЕЙКЕРЫ ИЗОБРЕЛИ DUKE THEFT AUTO

Пациент **Duke Nukem Forever** скорее мертв, чем жив, и на орошенной фанатскими слезами траурной почве вырастают странные саженцы. Множественные надрезы программного кода, имплантация чужеродных текстур из первой **Grand Theft Auto** — и вуаля! Сайт **Mod DB** являет миру, быть может, самую оригинальную вариацию на тему нетленного шутера **3D Realms** — **Duke Theft Auto**.

Впрочем, не будем вас обманывать: то, что получилось в итоге, едва ли тянет на «крепкий середнячок». Картинка не блещет, геймплей устарел, однако соединение развязного FPS с хроникой гангстера-одиночки дает насладиться безнаказанной стрельбой в большом городе. Ссылка ***www.moddb.com/games/duke-theft-auto*** предназначена для тех, кто проявляет интерес к диковатому, но порой такому обаятельному любительскому творчеству.



Старина Дюк выходит на большую дорогу и напевает ББ: «Что нам осталось? Немного смерти и немного любви».

Стоило нам только пошутить о Федоре Емельяненко, как известный российский чемпион подписал контракт с издательством **Electronic Arts**. С помощью Феди издательство рассчитывает вербовать именитых бойцов, не охваченных сериалом **UFC**. Свое добро на участие, помимо Емельяненко, уже дали Джерард Мусаси и Ренато Собрал.

Одно из крупнейших в Европе издательств **THQ** в честной борьбе через суд одолело фирму **Jakks Pacific**. Раньше Jakks получала 10% отчислений от продаж WWE-игр, теперь всего 6%, причем суд датировал решение задним числом, и оттого 6%-выплаты стали актуальны с 1 июля 2006-го. Благодаря суду THQ заработает дополнительные $23 млн.

ПОДРОБНОСТИ

Долгопорт

ЕВРОПА ПОЛУЧИТ АРКАДНУЮ СТРАТЕГИЮ ПО GUILTY GEAR ОСЕНЬЮ

Студия **505 Games** решилатаки довезти **Guilty Gear 2: Overture** до Европы. Будучи эксклюзивной игрой для Xbox 360, эта стратегия с элементами командования отрядом и файтинг-стычками вышла в Японии в ноябре 2007-го, а в октябре 2008-го доехала до США. 4 сентября, через 11 месяцев после американцев, — по нынешним меркам это рекорд и слегка *over the top*, — она попадет на территорию стандарта PAL.

Откуда такие провалы сроков (у нас в редакции, между прочим, затягивающим сроки авторам отрезают уши)? Публикацией игры в Японии занимались сами разработчики **Arc System Works**, издание в США поручили студии-сателлиту **Aksys**. Незадолго до издания игры в Японии Arc System Works рассорились с главным своим издателем, **Sega Sammy**. Но в недавнем интервью Дайскэ Исиватари, главный дизайнер Aksys, намекал на свое желание породниться с **Microsoft** и издать игру на PC. Его попытку смешать в одном флаконе файтинг, стратегию в реальном времени, контрольные точки и аниме-экшен оценили в журнале Famitsu на 25/40.

Сол Бэдгай, приезжай к нам на персоналки. Мы тебя очень-очень ждем.

АНОНСЫ

Осенний разгул КРИМИНАЛА

UBISOFT АНОНСИРОВАЛА ИГРУ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ-КРИМИНАЛИСТОВ

Издательство **Ubisoft** пообещало организовать осенью этого года серию ужасных преступлений, в том числе убийств и изнасилований. Все они будут виртуальными и произойдут в очередном эпизоде детективного сериала **Crime Scene Investigation: Deadly Intent**. В игре появятся персонажи из 9-го сезона телесериала CSI, которые составят игроку компанию при решении пяти следственных дел. Соответствующие мероприятия по-прежнему включают в себя поиск и исследование улик с помощью современных спецсредств, а также допрос свидетелей по обновленному механизму. Одним из главных новшеств (впервые в серии!) станет возможность помогать другим сыщикам и зарабатывать их уважение.

Игра выйдет в октябре этого года на PC, Xbox 360, Wii и DS, причем версия для карманной приставки от **Nintendo** отличается, по словам разработчиков, продвинутой системой допроса, дополнительными делами и уникальным сюжетом, связывающим воедино все преступления. А сенсорный экран поможет реализовать мини-игры, невозможные на PC или Wii.

Именно так в игре выглядит процесс допроса полотенца, главного свидетеля преступления.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Когда вместо джойстика — автомат

INFINITY WARD КОНСУЛЬТИРУЕТ НЕИЗВЕСТНОГО ПРОИЗВОДИТЕЛЯ НАСЧЕТ ГЕЙМПАДА ДЛЯ MW2

Сегодня можно встретить самые причудливые игровые контроллеры — в виде гитары, руля, арбалета и прочих тривиальных в индустрии вещей. Пополнить список решили и разработчики **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Роберт Боулинг из **Infinity Ward** разместил в сервисе микроблогов **Twitter** запись о том, что его компания задействована в разработке пластикового манипулятора для CoD: MW2. Их помощь исключительно консультационная — кто подписался на производство манипуляторов, пока непонятно.

Ожидается, что контроллер будет выполнен в виде карабина M4 и в комплекте с прибором ночного видения, входящим в коллекционное издание игры, поможет игрогику почувствовать себя настоящим бойцом элитного подразделения. Боулинг предложил два варианта набалдашников для «стиков» на корпусе карабина, и именно тот, за который поступит большее количество голосов, поступит в продажу.

Если все останется так же, как на этой фотожабе, многие сломают пальцы об этот «карабинчег».

Кино по **Grand Theft Auto** не планируется. Дэн Хаузер из **Rockstar** заявил, что его компания не верит в возможность снять по сериалу GTA адекватный двухчасовой фильм. Если же они все-таки надумают заняться экранизацией, отметил вице-президент Rockstar, то сами плотно вовлекутся в процесс съемок.

ЛЮДИ

Braid 2! Или не совсем?

АВТОР BRAID РАССУЖДАЕТ О СВОЕМ СЛЕДУЮЩЕМ ПРОЕКТЕ

Автор игры **Braid** Джонатан Блоу ищет специалистов по трехмерному моделированию и профессиональных художников для своего нового проекта — это будет «философская и спокойная» игра с загадками и исследованием мира. По словам Блоу, концепция сформировалась у него еще за несколько месяцев до запуска Braid, но сомнения возникали из-за дороговизны чаемой игры. Ради нее автор даже забросил **2D RPG**, одну из многочисленных своих задумок. Сообщается, что проект будет полностью трехмерным и создается «по причинам, далеким от жажды заработка». Имеет ли он отношение ко вселенной Braid, не сообщается.

И хотя вакансии по-прежнему открыты, базовая команда уже собрана, а график работы составлен. В соответствии с ним на создание второй игры у Джонатана Блоу уйдет два года, если студия **Number None** не будет халтурить. Детали появятся в Сети после отрисовки первых концепт-набросков и объектов игрового мира. Ничто, тем не менее, не мешает вам самостоятельно наблюдать за ходом разработки в дневнике Джонатана: ***braid-game.com/news/***.

На правах микроанонса: Braid появится в американском и европейском сервисах PSN для приставки PlayStation 3.

АНОНСЫ

В поисках Вальдо

СКАЗ О ТОМ, КАК КНИЖКА С КАРТИНКАМИ ИГРОЙ ОБЕРНУЛАСЬ

Историю о книжной серии, превратившейся в игру, предлагает выслушать издательство **Ubisoft**. Совместно со своими командами на подхвате **Ludia Inc.** и **Classic Media** оно анонсировало игру, базирующуюся на серии детских книг «Где же Вальдо?».

В игре **Where's Waldo? The Fantastic Journey** игрокам, как и юным читателям, поручат поиск странствующего очкарика Вальдо, его друзей и различных мелких предметов, затерявшихся в больших нарисованных декорациях, — все как в книгах. Но только там не было мультиплеера на четверых игроков и поддержки бонусных предметов. Если взять их, экран противника затянет туманом или собственный экран игрока подсветит ключевые, необходимые для поиска предметы.

Дата европейского релиза неизвестна, но в США игра появится в сентябре сразу для четырех платформ: PC, «Макинтоши», Wii и DS.

С мистером Вальдо можно заработать катаракту. Куча мелких, цветастых деталей — просто аттракцион «вырви-глаз».

АНОНСЫ

Тонкая красная линия фронта

В ЦИКЛЕ ИСТОРИЧЕСКИХ ВАРГЕЙМОВ ПОЯВИЛИСЬ ДВА НОВЫХ ИМЕНИ

«**1С**» и **Snowball Studios** продолжают знакомить российских стратегов с серией «**Линия фронта**» — компании подписали с **Battlefront.com** договор на издание в России игры «**Линия фронта: Британский десант**», известной за рубежом как **Combat Mission Shock Force: British Forces**. Любители варгеймов, запустив игру, отправятся на Ближний Восток сражаться против сирийской армии, командуя 5-м батальоном Королевского шотландского полка и 1-м Королевским танковым полком. Нам, британцам, придется спасать солдат армии США от разгневанных военсил Сирии. «Игромания» уже рассказывала, что ранее все три компании договорились об издании в России игры «Линия фронта: Афганистан».

Еще один анонс, уже без участия иностранного девелопера, был сделан «1С» и «Снежками» в конце июля: студии официально признались в том, что собираются издавать игру **«Линия фронта: Битва за Харьков»**, которая создается украинской студией **Graviteam**. До взятия проекта на поруки он назывался «Харьков 1943».

Разработчики продают билеты на участие в масштабной наступательной операции советских войск, проходившей на Восточном фронте зимой 1943 года. Заявлены 6 кампаний за РККА и вермахт, итогом которых станет передвинутая вглубь обороны врага-фашиста линия фронта. Кроме того, в игре реализованы два режима управления войсками: стратегический и тактический. Российский релиз «харьковского варгейма» состоится 23 октября.

Только игры в состоянии подружить британский спецназ и харьковских красноармейцев.

Сколько денег в карманах **Blizzard**? Ответить попыталась **NPD Group**. Учитывая среднюю стоимость коробочной версии **World of Warcraft** в $30, «Близы» заработали на продаже дисков в Штатах $258 миллионов. Это лишь капля в море, ведь в WoW обитают 11,5 миллиона подписчиков, которые каждый месяц платят по $15, регулярно пополняя казну разработчиков на $172,5 миллиона.

Президент **Ubisoft** Ив Гильмо сообщил, что его миньоны разработали эффективное средство борьбы с пиратством на PC. Полноценная антипиратская кампания начнется в следующем году, но Ив допускает, что первая игра издательства с системой защиты от нелегального копирования появится уже в этом году.

СРОЧНО В НОМЕР

Попсовый героизм покорен молодым

ACTIVISION ПРИДУМАЛА МУЗЫКАЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР ПОП-ГРУППЫ ДЛЯ МОЛОДЕЖИ

Компания **Activision** придумала музыкальный симулятор поп-группы **Band Hero**, создают который авторы знаменитой серии **Guitar Hero**. Таким образом, давние слухи подтвердились.

Игра предназначена в первую очередь для тех, кто не фанатеет от рок-н-ролла, предпочитая более «легкую» поп-музыку. В дебютном трейлере авторы намекнули, что создают игру в первую очередь для молодежи, то есть тех, кому еще нет сорока. Сформировать группу в Band Hero можно аж из 5 человек, причем с любой комбинацией инструментов. Например, в первом видеоролике, который Activision эксклюзивно прислала «Игромании» первой из российских игровых журналов, группа состоит из одного ударника, двух гитаристов и двух вокалистов. Второй, правда, воровато подбирается к микрофону лишь в самом конце.

В списке вошедших в Band Hero музыкальных хитов значатся «Just a Girl» группы No Doubt, «Take What You Take» восходящей британской звезды Лили Аллен, «ABC» от Jackson 5 и не названные пока песни коллективов Snow Patrol и The Killers. Лично исполнить все эти хиты незатейливого жанра желающие смогут в ноябре этого года. По предварительным данным, Band Hero выйдет на Xbox 360, PS3, PS2, Wii и DS.

Activision не торопится публиковать скриншоты из «взрослых» версий игры, только из версии для DS.

ИНДУСТРИЯ

Игроки должны

СПОНСИРОВАТЬ РАЗРАБОТКУ ИГР

ТАК СЧИТАЕТ ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР VALVE

«Ну-ка, братцы, скинулись по червонцу на Half-Life 3».

В интервью телекомпании **ABC** исполнительный директор **Valve** Гейб Ньюэлл заявил, что высокая стоимость разработки проектов и неконтролируемые риски подталкивают разработчиков к поиску новых схем финансирования. Ньюэлл полагает, что расходы на разработку игр можно частично переложить на обычных игроков, которые взамен получали бы именно те проекты, которые им нужны.

Бывший маркетолог признался, что очень заинтересован в проработке механизма финансирования со стороны поклонников: «Если бы игроки смогли оплачивать разработку, наши игры стали бы во много раз лучше». По его мнению, за счет этих финансов компании смогут получать столь нужные им инвестиции и избегать рисков, связанных с запуском новых проектов. Игроки же будут получать «игры, о которых мечтают» и, возможно, даже какую-то прибыль. Гейб все еще раздумывает над деталями. А мы пока размышляем, как изменится наша жизнь, если ему удастся реализовать задуманное.

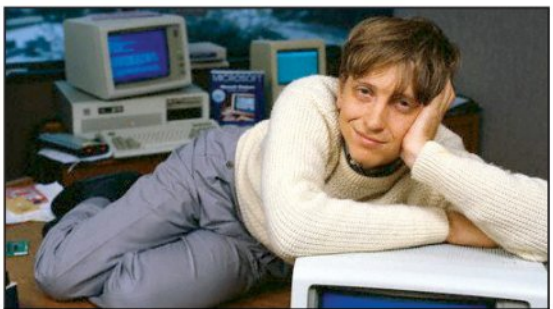
ИНТЕРЕСНОСТИ

Natal подружат с Windows и PC

СУДЬБОНОСНЫЕ ЗАЯВЛЕНИЯ БИЛЛА ГЕЙТСА

Сооснователь компании **Microsoft** Билл Гейтс недавно признался, что система, известная под именем **Project Natal**, найдет себе применение даже в далеких от игровой индустрии сферах. Специалисты компании сделают «Наталь» доступным для обычных пользователей PC, пользующихся операционками семейства **Windows**. Гейтс надеется, что система сгодится и для домашних компьютерных кинотеатров (HTPC), и для многофункциональных мультимедиаустройств. Что важнее — по его мнению, аппаратные решения на базе Natal будут востребованы в офисах по всему миру уже в ближайшие годы. Например, люди смогут управлять телеконференциями, разрабатывать графику или удаленно работать над проектами сообща. К этому счастливому моменту цена на Natal как раз снизится до разумных для малого бизнеса пределов (а Васюки станут мировой столицей шахмат).

Впервые Natal был представлен на медиабрифинге Microsoft во время E3 2009. Устройство является специальной панелью, которая оснащена RGB-камерой, микрофоном, проприетарным процессором и датчиком удаленности. «Наталь» распознает голосовые и визуальные команды, а также отслеживает положение тела игрока в трех измерениях. Windows, распознающая жесты, — это будет очень круто.



«Надо поднимать «Форточки»!» — частенько говорил близорукий Билл Гейтс в молодости.

Компания **Microsoft** оформила патент, дающий ей эксклюзивное право создавать игры, в которых участник может моментально переходить от одиночного режима к кооперативному в составе группы из нескольких игроков. Эксперты прогнозируют появление технологии *drop-in/drop-out coop* в новых частях **Halo** и **Gears of War**. По жанру они подходят — все-таки командные боевики.

СКАНДАЛЫ

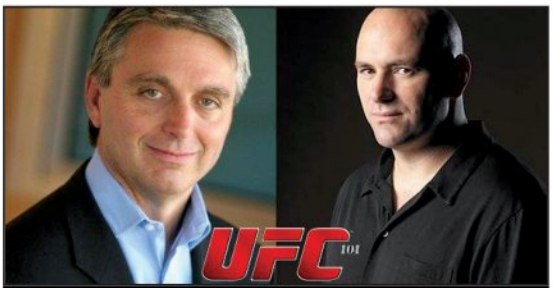
Им пофигу на единоборства!

ПРЕЗИДЕНТ UFC НАДУМАЛ БОДАТЬСЯ С РУКОВОДИТЕЛЕМ ELECTRONIC ARTS

Президент Федерации смешанных боев без правил **Universal Fighting Championship** Дэна Уайт объявил игровому издательству **Electronic Arts** войну. На юбилейном, сотом празднестве UFC прозвучала его агрессивная эскапада в адрес компании и ее запланированной на 2010 год игре **EA MMA**.

Буквально Дэна сказал, что выгонит из федерации всех тех бойцов, которые подпишут с EA контракт на участие в игре — аналоге **UFC 2009 Undisputed**. Как выяснилось, его смущает не столько сама конкуренция, сколько состоявшаяся в недавнем прошлом встреча с Джоном Рикителло, главой EA. По словам Дэны, Рикителло когда-то заявил, будто смешанные единоборства — это не настоящий спорт, потому-то подразделение EA Sports не будет заниматься боями без правил. Их это якобы не интересует. И вот теперь, когда анонс состоялся, Уайт очень сильно разозлился на Рикителло. Было сказано, что главное различие между Уайтом и игроиздательством в том, что он, Дэна, занимается этим спортом, развивает бизнес. А «Электроники» пришли с улицы, и им (цитата) «покласть на наши единоборства. Они слишком ясно дали это понять» (конец цитаты).

Похоже, в следующую часть UFC, которая, по слухам, может появиться уже в 2010-м, войдет поединок Рикителло и Уайта. Ставим на это гонорар Федора Емельяненко!



Рикителло слева, Уайт справа. FIGHT!

ИНТЕРЕСНОСТИ

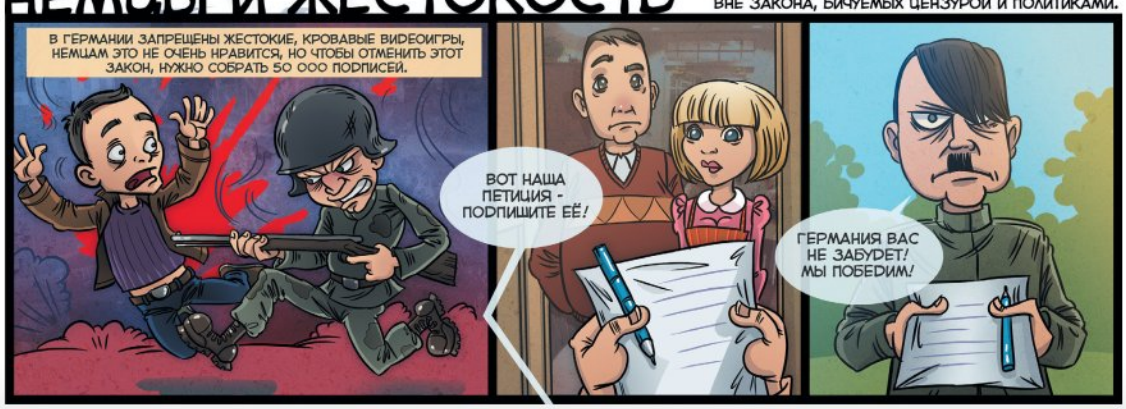
Немцы не желают отменять жестокость

ЛЮДИ СОБИРАЮТ ГОЛОСА В ЗАЩИТУ ИГР ВНЕ ЗАКОНА, БИЧУЕМЫХ ЦЕНЗУРОЙ И ПОЛИТИКАМИ

Свыше 64 000 человек из Германии подписали петицию, в которой просят правительство страны пересмотреть распоряжение о запрете жестоких видеоигр. В прошлом месяце кабинет министров Германии пообещал к сентябрю расправиться с так называемыми «играми-убийцами». Именно в сентябре решится, станет ли предложение кабинета законом.

По правилам страны, опубликованным на сайте правительства, любая петиция, собирающая больше 50 тысяч голосов в течение трех недель, позволяет ее представителям выступить в официальных прениях, во время которых они публично защищают свои идеи. Организацией прений занимается Комитет петиций. Основные тезисы, под которыми подписываются люди, таковы: стереть уничижительный термин «игры-убийцы» из политических дискуссий, продвигать индустрию компьютерных и видеоигр в Дойчлянде, улучшить и гарантировать исполнение действующих законов таким образом, чтобы малолетние игроки получали доступ только к тем играм, которые были рейтингованы службой USK. А Джеват Йерли из **Crytek** даже пообещал, что если закон о запрете жестоких игр примут, и он, и его компания будут вынуждены покинуть страну.

«Отдайте нам право покупать брутальные игры!» — вопиет немецкое игровое сообщество.



Игра **Battlefield 1943** еще не вышла на PC (ждите 30 сентября), но на консолях уже установила два рекорда: она стала первой по числу проданных копий за первый день и за первую неделю. Для проекта, который распространяется только в службах Xbox Live и PSN, это настоящий рекорд. На сегодня продано свыше 600 тысяч экземпляров.

ММО-проект **The Agency** покинули его ключевые разработчики: Мэтт Уилсон, Кори Денгель и Джон Смит. Они создали стартап **Detonator Games**. В то же время **Sony** сообщила, что с игрой The Agency все в порядке: перезапуска разработки не будет, проект, как планировалось раньше, выйдет по плану в 2010-м для PC и PS3.

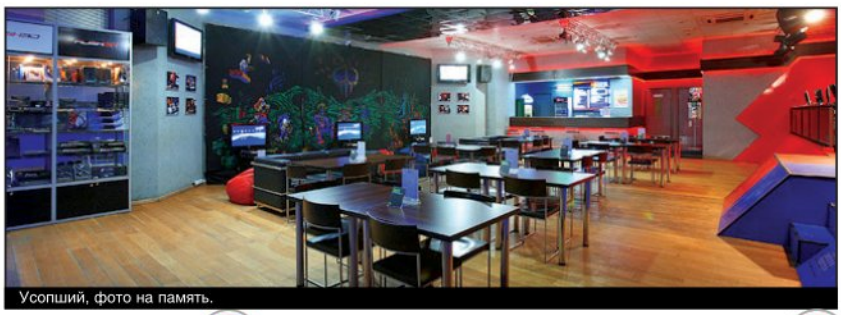
КИБЕРСПОРТ

Закрылся клуб 4Game

РУССКОМУ КИБЕРСПОРТУ БОЛЬШЕ НЕГДЕ ПРЕКЛОНИТЬ ГЛАВУ

Судьбоносным днем для российского киберспорта стало 28 июня 2009 года — день закрытия московского игрового центра **4Game**. Всем организациям, которые были причастны к особняку на ВВЦ, теперь требуется спешно выбирать новое место для гостевания. Турниру **ASUS Open**, например, предстоит вернуться в клуб **Flash Back**, который наравне с интернет-кафе **Click!Net** возьмется за турнирные размещения кибератлетов с их киберснарядами.

Национальная профессиональная киберспортивная лига переезжает на телевидение. Смена формата принята в соответствии с духом времени: по мнению Станислава Ломакина, промоутера НПКЛ, «собрать аудиторию перед ТВ-экранами и мониторами сейчас гораздо легче, чем в клубе на севере Москвы». Судьба турниров рангом пониже, присосавшихся к бывшему оплоту киберспортивной культуры, пока неизвестна.



Усопший, фото на память.

АНОНСЫ

Гротескная тактика

ПУТЕВКА В GROTESQUE TACTICS ДОСТУПНА УЖЕ ЭТОЙ ЗИМОЙ

Почему ты хочешь, чтобы тебя съели брутальные грибы? — Можем мы спросить у побитого, хныкающего рыцаря.

Баварская студия **Silent Dreams** анонсировала игру **Grotesque Tactics: Evil Heroes** популярного на консолях жанра SRPG. Амальгама из тактически-стратегической игры с плотным набором ролевой статистики появится на PC и Wii ближе к концу года — если точнее, в четвертом квартале. Продюсировать GTEH решили в самой студии «Тихих снов» после того, как не смогли найти для предыдущей игры, **Grotesque: Heroes Hunted**, маломальски вменяемого издателя.

Что интересно, Grotesque Tactics многое позаимствовала у Heroes Hunted — в обеих играх используется общий сеттинг, стилистика, ими занимались те же художники. В некотором смысле «гротескная тактика» стала перерождением экшен-RPG Grotesque: Heroes Hunted. Главным режимом GTEH почему-то называется «один избранный». Возможно, это одна из многочисленных шуток комедийной стратегии, распространение которой пока что планируется только через каналы цифровой дистрибьюции и WiiWare. Как бы издателям после релиза плакать не пришлось…

ИНТЕРЕСНОСТИ

Нужные люди за ретро

ГОТОВЫ ПЛАТИТЬ И ПЛАТИТЬ

ЗОЛОТАЯ ИГРА УШЛА УЦЕНЕННОЙ ЗА $17 500

Сколько вы готовы потратить на видеоигру? За хороший хит в коллекционном издании кто-то наверняка не пожалеет и $90, но вот отдать $17 500 за раритетный картридж для NES наверняка готовы немногие. А вот коллекционер Джей Джей Хендрикс решился и купил себе позолоченный картридж **Nintendo World Championships**. Тот был выставлен на **eBay** с ценником в $25 000, но, поскольку покупателей почему-то не нашлось, продавец согласился на предложенные Джей Джеем $17 500. Даже в нынешние суровые времена за эти деньги можно приобрести неплохую машину, но Хендрикс предпочел антикварную игру.

Ее релиз состоялся в 1990 году. Всего было выпущено 116 таких картриджей, но лишь 26 были с позолотой, остальные — серые. Их вручали в качестве призов участникам чемпионата по видеоиграм Nintendo World Championships. А вы готовы на такой поступок, заложив мамины кольца и драгоценности?

Археологическая находка и вправду выглядит… весьма древней.

Со слов **Microsoft** стало понятно, что **Bungie** больше не будет заниматься играми **Halo** для приставки Xbox 360. Мол, доделает **Halo: Reach** и может расслабляться. Эстафетная палочка отдана специально созданной для нужд Halo студии **343 Industries**. Сама же «Банджи» трудится над новым проектом, для которого ищет нового же издателя.

ИГРОВОЕ КИНО

Шесть точек зрения на дантевский ад

НОВЫЕ ДЕТАЛИ ОБ АНИМАЦИОННОЙ ЛЕНТЕ DANTE'S INFERNO

Во время выставки **Anime Expo** анимационная студия **Production I.G.** подтвердила свою причастность к съемкам полнометражного аниме по **Dante's Inferno**. Да что там «причастность» — руководитель и режиссер студии Ясуоми Умецу сказал, что лично занят рисованием анимации по игре, запланированной на 2010 год. За режиссером числятся скандально известные Mezzo Forte и Kite, а студия I.G. сняла для Тарантино аниме-сюжет из жизни О-Рен Ишии (Kill Bill), но, даже несмотря на это, **Electronic Arts** заказала ему лишь один из шести эпизодов так называемой «антологии». Известно, что вторым режиссером стал автор Ergo Proxy Сюко Мурасе.

По его словам, EA желает видеть в божественно-комедийном аниме различные стили, резко сменяющие друг друга в ходе повествования. По этой причине каждому из режиссеров доверят 10 минут анимации и лишь фрагмент того сюжета, за который тот отвечает. В проекте задействованы корейские и японские компании, которые, когда дело не касается бизнеса, предпочитают презирать друг друга.

В этой игре крылатые гнусы используются в качестве средств транспортировки. Лишний раз убеждаемся: лучшие идеи уже воплощены Кратосом.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Швабра-геймпад

САМЫЙ СТРАННЫЙ ПАТЕНТ ЛЕТА ЗАРЕГИСТРИРОВАЛА SONY

Компания **Sony**, по данным сайта Siliconera, запатентовала технологию управления, позволяющую использовать любую утварь в качестве средства управления играми. В служебной документации приводится пример с предметом в форме подковы. Камера **PlayStation Eye** фиксирует форму и перемещения объекта, который игрок держит в руках, и интерпретирует эти данные в игре. Так, если подковообразный предмет расположен «рожками» вверх, программа понимает эту позицию как включение светового меча, а если «рожками вниз» — то выключение. Вместо абстрактной подковы можно использовать любой подручный хлам — хоть бейсбольную биту, хоть швабру.

Как оформление патента на эту технологию сочетается с анонсом «кинетического» контроллера в виде палочки, пока неясно. Также следует помнить — оформление патента еще не означает, что описанный принцип когда-либо будет реализован на практике.

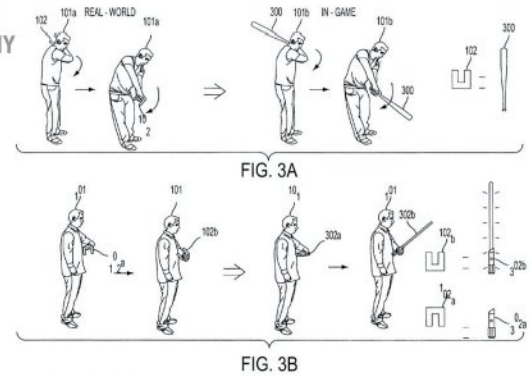


Схема патента Sony.

Halo получит серию из семи аниме-эпизодов от пяти разных студий. Руководителем проекта под общим названием **Halo Legends** назначен аниматор Синдзи Арамаки, автор **Appleseed**. Первый эпизод о грантах, пушечном мясе армии ковенантов, создается **Production I.G.** и получил название **Codename Duel**.

Компания **Eidos** зарегистрировала торговую марку **Kane & Lynch 2: Dog Days**. В бумагах указано, что название относимо к «компьютерным и видеоиграм, скачиваемым удаленно, записываемым на компакт-диски или игровые картриджи». Список возможных применений торговой марки ограничен, и, похоже, с большой долей вероятности «**Собачьи дни**» станут подзаголовком сиквела K&L.

АНОНСЫ

Раздавить фашизм в зародыше

И НАСТУПИТЬ НАЦИСТАМ НА ХВОСТ — В АДВЕНЧУРЕ LOST HORIZON

По мнению компаний **Deep Silver** и **Animation Arts**, тема Тибета недостаточно раскрыта и растиражирована — последней толковой игрой о высокогорной стране была **GROM**. Дуэт студий, одна из которых прославилась приключенческим сериалом **Secret Files**, выпустит в 2010 году point-and-click-адвенчуру **Lost Horizon**.

Действие развернется в 1936 году и попробует удивить претензией на историчность: в 36-м нацисты путешествовали по миру, охотясь за оккультными артефактами и ключом к мифической Шамбале, воспетой Рерихом. Одна из таких экспедиций пропала, и главный герой Фентон Пэддок, авантюрист, отправится по ее следу. Археологическое любопытство также забросит его в Марокко и Гонконг. «Когда он раскроет истинные цели экспедиции Аненербе, то сильно пожалеет, что ввязался в эту историю», — высокопарно транслирует трюизмы официальный пресс-релиз.

Настоящий пойнт-н-клик из золотых 90-х. Словно вернулся брат-близнец The Curse of Monkey Island!

ИНДУСТРИЯ

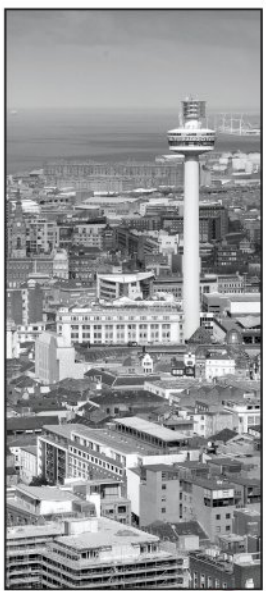
В Ливерпуле построят АКАДЕМИЮ ИГР

ПРОЕКТ НА ПЯТЬ МИЛЛИОНОВ

Хочется верить, что и в Москве в скором времени вырастут игроиндустриальные вузы.

Власти британского Ливерпуля собираются построить в городе Академию компьютерных игр. В газете **Liverpool Daily** впервые были обнародованы детали проекта: комплекс обойдется городу в £5 млн и станет обучать студентов по направлениям программирования, рисования и технологии.

Мэр города Гэри Миллар в академию душу вложил и надеется, что кузница геймммейкеров станет не только перевалочным пунктом для ветеранов индустрии, но и вдохновит людей на повышение навыков и вовлечение в тему. Как уж тут не вовлечься самому мэру — строительство храма игровой науки откроет городу шанс на налоговые льготы. Сейчас там базируются ливерпульское подразделение **Sony Europe** и студия **Bizarre Creations**, в которых совокупно трудится около 1500 душ, причастных к игроиндустрии.



ИНДУСТРИЯ

Скупщики «старинок»

REBELLION ВЫКУПИЛА У ACTIVISION BLIZZARD ПРЕДАНЬЯ СТАРИНЫ ГЛУБОКОЙ

Британская фирма **Rebellion** — вы знаете ее как разработчика **Aliens vs. Predator** и **Rogue Warrior** — выкупила у **Activision Blizzard** права на пять сериалов: **Empire Earth, Evil Genius, Ground Control, Lords of the Realm, Lords of Magic**. Ранее лицензии на эти франчайзы принадлежали **Vivendi**.

Все эти стратегии Rebellion поторопилась переиздать в цифровом виде, выложив на сайте **Good Old Games** и в сервисе **Steam**. Кроме того, руководитель студии Джейсон Кингсли заявил, что в планах компании числится создание новых частей КАЖДОЙ из купленных серий. Конкретные сроки и приоритетность брендов все еще обсуждаются.

Старинки прибраны к рукам, и слава б/у.

Treyarch анонсировала третий набор многопользовательских карт для командного шутера **Call of Duty: World at War**. Дополнение появится во второй половине августа и будет содержать 10 новых трофеев и 3 карты (Breach, Battery и Revolution) для стандартных режимов. Четвертая карта Der Riese (Zombie Factory) создана для режима «Зомби-нацисты». Пользователи PC получили первые 2 дополнения бесплатно вместе с патчами.

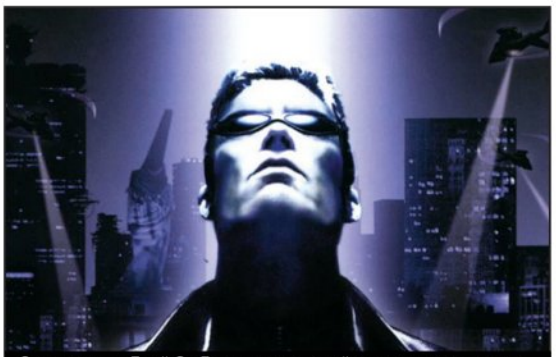
ИНДУСТРИЯ

Бренд Eidos еще поживет

ЕГО СОХРАНЯТ ДЛЯ ТЕХ СТУДИЙ, КОТОРЫЕ ДЕЛАЮТ ИГРЫ

Японская компания **Square Enix**, активно насаждающая свои японские ценности на европейской почве, открыла подразделение **SE Europe** на базе действующей системы офисов **Eidos**. Тем самым компания Eidos как издатель перестает существовать. SE Europe возглавил босс Eidos Фил Роджерс, сразу же объяснивший задачу нового подразделения — издание игр компании в PAL-регионе, включая игры своего, теперь уже бывшего, издательства. Во время объединения европейских активов Eidos будут уволены люди и созданы единый отдел продаж и отдел маркетинга.

Фил лично готов оказать поддержку всем сотрудникам SEE, которых затронет проблема сокращения. Этот же человек несколько месяцев назад радовался тому, что бренд Eidos сохранится после слияния. Как оказалось, не сохранится: переименования пока избежали лишь игровые студии издательства, а именно Eidos Montreal, Eidos Hungary и Eidos Shanghai. В знак хорошего самочувствия монреальская студия опубликовала в Twitter сообщение: «Разработка **Deus Ex 3** продвигается хорошо, а команда разработчиков **Thief 4** разрослась».



Этот прототип Джей-Си Дентона с надеждой смотрит вверх, на готовые опуститься с Eidos-небес Thief 4 и Deus Ex 3.

ПОДРОБНОСТИ

Компьютерные волосы УПАДОЧНЫ И ПОРОЧНЫ

КЛИФФ БЛЕЖИНСКИ ОБЪЯСНЯЕТ, ПОЧЕМУ РАСПЛОДИЛИСЬ ЛЫСЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Критика современных графических движков пришла с неожиданной стороны — Клифф Блежински из **Epic Games** заявил, что «технологии нынешнего поколения удачно справляются с обработкой металлов, камня и драматического освещения», но на них, по его словам, не вытянешь эффекта прозрачности, и именно поэтому **Unreal Engine 3** (да, он перешел к конкретике) «так хорош в демонстрировании брони и совсем не подходит для воплощения волос». По этой же причине в современных UE3-играх так много лысых космопехотинцев.

Геймдизайнер дал понять, что время лысых прошло, и в следующей части Gears of War облик героев претерпит изменения. Любопытно и другое признание: как оказалось, сейчас в его Epic-ведомстве «разрабатывается пять разных проектов». Мы знаем о **Shadow Complex**, мы догадываемся о сиквеле GoW, но откуда взять подсказки для еще трех проектов?!

АНОНСЫ

Инопланетяне ИЗ ПРОШЛОГО

РЕМЕЙК ALIEN BREED ВЫЙДЕТ НА ДВИЖКЕ UNREAL ENGINE 3

Сайт ***develop-online.net*** опубликовал в начале июля хит-парад лучших игровых движков современности. Первое место занял **Unreal Engine 3**, с использованием которого созданы Gears of War 2, Unreal Tournament 3, Mass Effect и другие популярные игры. Так сложилось, что большинство анонсируемых новинок также используют этот недорогой и весьма эффективный игровой инструментарий: теперь к ним примкнула **Team17**. Эта компания уже 10 лет ничего, кроме **Worms**, не делала — и не планирует. Анонсированная ими игра **Alien Breed Evolution** является ремейком PC-релиза 16-летней давности и будет использовать, конечно же, UE3. Авторы разобьют игру на три части, первая выйдет уже в октябре. Пока они не распространяются о том, на каких платформах игроки смогут в кооперативном режиме уничтожать колонии инопланетян, но известно, что ABE появится только в каналах цифровой дистрибуции.

У героя новой игры Epic Shadow Complex с волосами все в порядке. Релиз назначен на 19 августа.

Игра чем-то напоминает нетленки в жанре аркадного kill 'em all Alien Shooter 2 и Shadowgrounds.

Electronic Arts анонсировали первое дополнение к **The Sims 3 — World Adventures**. Аддон добавит в игру возможность кругосветных путешествий. В США он появится 16 ноября, в Европе традиционно позже — 20-го. Выйдет World Adventures и на PC, и на «Маках».

Новеллист Мэтт Стоувер напишет целых две книги по серии **God of War**. Сюжет второй не разглашается, а в первом романе Кратос мало того что будет сражаться со своими внутренними демонами, так еще и попробует пережить визит к богу смерти Гадесу. На своем пути ему также удастся отшлепать Лернейскую гидру. Тем самым Кратос приравнен к Гераклу. Оба романа издаст лондонское **Del Rey Books**.

ПОДРОБНОСТИ

Лару незаметно перезагружают

В СЕТЬ УТЕКЛИ СВЕДЕНИЯ О НОВОМ TOMB RAIDER

Похоже, сериал **Tomb Raider** ждет очередная «перезагрузка». В Сеть просочились тематические иллюстрации и первые сведения о новой игре с Ларой Крофт в главной роли. Правда, картинки по настоянию юристов компании Crystal Dynamics быстро исчезли, что подтверждает достоверность слухов о подготовке очередного эпизода сериала. Согласно неофициальным данным, поклонников ждет встреча с «молодой и неопытной» Ларой Крофт, которая, судя по одному чудом сохранившемуся изображению, вообще непохожа сама на себя. Нет пухлых губ, пышных форм, зато есть образ, срисованный с Роны Митры в фильме «Другой мир: Восстание ликанов».

В этот раз нелегкая занесет искательницу приключений на странный остров у побережья Японии, где ей предстоит не только выживать в диких условиях, но и разбираться в мрачных тайнах прошлого. Известно, что путешествовать придется как по поверхности, так и в подземных катакомбах. Самое же главное нововведение — открытый мир. Вооружившись импровизированным альпинистским снаряжением, Лара сможет двигаться в любом направлении, исследуя разные районы острова в произвольном порядке. По неподтвержденной информации, игре, может быть впервые в ее истории, будет присвоен рейтинг M (то есть «от 17 и старше»). Один из руководителей Eidos, Ян Ливингстон, уже пообещал, что игра «освежит франчайз и многих удивит».

Сколько правды и сколько вымысла в этих сведениях, станет ясно после официального анонса. В любом случае информационная утечка не на шутку обеспокоила правообладателей, а значит, дело серьезное.

Единственное изображение новой Лары копирует кадр из фильма «Другой мир: Восстание ликанов».

СОБЫТИЯ

15 лет серии The Elder Scrolls

«БЕСЕДКА» РАЗДАЕТ БЕСПЛАТНЫЙ DAGGERFALL

MechWarrior — 25, а **The Elder Scrolls** — 15! Авторы TES-сериала из компании **Bethesda Softworks** решили отпраздновать пятнадцатилетний юбилей серии ремастер-выпуском **Daggerfall**, второй игры в летописи TES и предшественницей Morrowind и Oblivion. В народе игру прозвали «Баггерфолом» за огромное количество технических ошибок и, похоже, предлагаемое ретро выпущено без патчей.

К десятилетию сериала компания сделала бесплатной игру **Arena**, и потому, если тенденция сохранится, в 2014-м мы получим свободно распространяемый Morrowind. Для корректной работы Daggerfall игроку придется освоить DOSbox (легальный DOS-эмулятор), и вот тут руку помощи протягивает сама «Беседка»: по адресу ***http://static.bethsoft.com/downloads/games/daggerfall_legal_and_installation.pdf*** находится PDF-руководство с пошаговым описанием процесса установки.

Со слезами публикуем скриншот из TES: Daggerfall. Размер 320x200, а больше и не сыщешь.

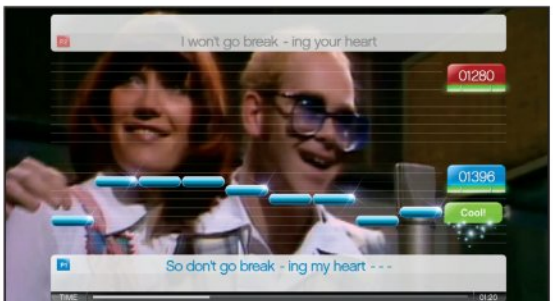
ИНДУСТРИЯ

Истинные масштабы ПЛАСТИКОВОГО ГИТАРИЗМА

НАМ ВСЕМ ПОРА ИХ УЗНАТЬ. ИГРОВЫЕ ТРЕКИ ПОПАДУТ В МУЗЧАРТЫ

Британская организация **Official Charts Company** заинтересовалась песнями в музыкальных играх. Сообщается, что OCC планирует начать ведение статистики по продажам дополнительных треков для музыкальных игр **SingStar**, **Guitar Hero**, **Rock Band** и **DJ Hero**. Услуга по компиляции треков в чарты не бесплатная — в настоящее время OCC ведет переговоры с представителями звукозаписывающих лейблов и игровых издательств. Соглашение может быть достигнуто к концу 2009 года, а пока что эта музыка играет и продается вне статистики.

В том случае, если вопрос разрешится подписанным договором, песни из перечисленных игр отразятся в еженедельном хит-параде сервиса **Official Download Chart**. Общемировые продажи скачиваемых треков для GH, RB и SS превысили 70 млн песен, а пользователи продолжают их качать — по 2 миллиона треков еженедельно в одной только Великобритании.



С этими «звездами» SingStar рэпуют лучшие люди. А команда OCC теперь будет все эти хиты подсчитывать.

Знаменитый режиссер Питер Джексон рассказал журналистам о судьбе проекта (кино и игра) **Halo Chronicles**, которым он начинал заниматься вместе с **Microsoft Game Studios** в сентябре 2006 года. Джексон заявил, что работа над HC прекратилась после того, как Microsoft окончательно поставила крест на экранизации Halo. Игру якобы закрыли весной прошлого года, кино — сейчас. Microsoft спешно отрапортовала, что игра заморожена, но не мертва.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Сета и Сагата перекачали

ПРАВДА О STREET FIGHTER 4

Ассистирующий продюсер игры **Street Fighter 4** Рёта Ниицума признался, что бойцы Сет и Сагат из игры получились слишком сильными, то есть *слегка* перекачанными — в его терминологии. Он извинился за бойцов и спросил, включает ли опыт от общения с ними получение шрамов и потерю глаз.

В своих издевках он сознался, что бойцы вышли сильнее, чем задумывалось авторами. Тем не менее, по мнению Ниицумы, опытные игроки способны побить тех, кто выбирает Сагата или Сета, с помощью других классических бойцов из золотого состава World Warriors. В утешение всем обиженным тайским боксером Сагатом компания **Capcom** открыла галерею красивых картинок из Street Fighter, где Сагата нет.

Кроме того, Capcom сделала бесплатным файтинг **Street Fighter 2: Championship Edition** — он без накладок запускается в браузере и доступен по адресу ***www.ponged.com/actiongames/streetfighter2championedition-4113***. Вот только для нынешних стандартов ретрофайтинг медленноват.

СОБЫТИЯ

Массовый перенос релизов

TAKE-TWO ОТТЯГИВАЕТ МОМЕНТ ПОЯВЛЕНИЯ НОВЫХ ХИТОВ

Издательство **Take-Two** решило добровольно отказаться от части прибылей в 2009 году. Оно перенесло дату релиза **BioShock 2** с 30 октября на первую половину 2010 года. Вслед за «Биошоком» последовали **Mafia 2, Max Payne 3, Red Dead Redemption**: три хитовые игры, которые могли бы достойно поучаствовать в наполнении счетов компании, выйди они, как и планировалось, осенью-зимой этого года. Теперь ждать их придется как минимум до апреля.

Представитель ТТ заявил, что волна переносов связана с желанием разработчиков довести качество игр до совершенства. Все, что оставил нам игрогигант в этом году, — это **Borderlands**, второй аддон для **Grand Theft Auto 4** и **GTA: Chinatown Wars** для PSP. Аналитик Джесси Дивнич считает, что переносы хитов пойдут компании на пользу — теперь ей будет принадлежать весь 2010-й финансовый год.

Пейн просидит в укрытии до 2010 года.

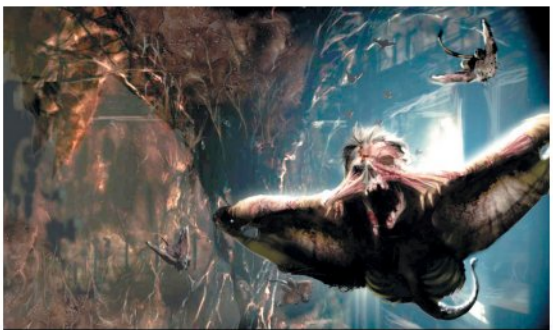
ИГРОВОЕ КИНО

Variety сливает чужие планы

НА ПОДХОДЕ ДВЕ НОВЫЕ ИГРЫ ПО DEAD SPACE И КИНЦО

Компания **Electronic Arts** работает над двумя играми во вселенной **Dead Space**, а также занимается съемками киноадаптации. По информации **Variety**, издательство намерено самостоятельно экранизировать игру, не обращаясь за помощью к крупным кинокомпаниям. Режиссером фильма по Dead Space уже выбран Ди-Джей Карузо, снявший такие картины, как «Паранойя» (7,0), «Забирая жизни» (5,8) и «На крючке» (6,7; все рейтинги взяты с ***imdb.com***). К сентябрю должны выбрать и сценариста.

Сейчас издательство занято разработкой двух тайтлов по «Мертвому космосу», и это все, что о них известно. Некоторые полагают, будто одной из таинственных разработок является Wii-эксклюзивная **Dead Space: Extraction**, аркадный тир с новой героиней и вместе с тем — приквел к PC-версии игры. DS:E появится в продаже в октябре.



Разносчики вируса некроморфов. Бррпр...

ПОДРОБНОСТИ

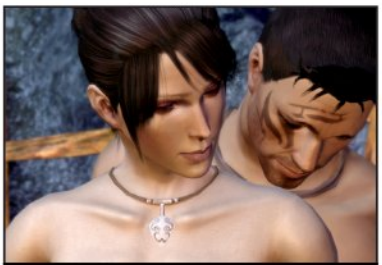
В Dragon Age секс есть

ОТКРОВЕННЫЙ ИЛИ НЕВИННЫЙ — РАЗРАБОТЧИКИ ЕЩЕ НЕ РЕШИЛИ

В компании **BioWare** твердо решили включить сцены сексуальных актов в ролевую игру **Dragon Age: Origins**. До сих пор не решен, однако, вопрос о необходимости настоящей «обнаженки» — нужна ли она, полноценная нагота, с демонстрацией мужских и женских гениталий? Ранее стало известно, что секс будет фигурировать в игре в качестве сюжетных роликов на движке игры.

Вице-президент студии **Грег Зечук** относится к сексу в играх серьезно: «Мы не приняли окончательного решения, но сможем подкрутить все в любой момент, когда захотим. В **Mass Effect** мы долго думали, как же нам изобразить соитие… Понимаете, это не просто вожделеющие друг друга пиксели, нет. Для нас важно вплести секс в контекст того, что мы создаем». В брутальном фэнтези DA:O интим станет одним из способов улучшения отношений с некоторыми NPC, входящими в отряд. Дадут скоро: релиз игры запланирован на 23 октября на PC, Xbox 360 и PlayStation 3.

Кстати, пользуясь случаем, хотим позавидовать игрокам из США. Им на этот раз повезло — в американское коллекционное издание игры войдет бонусный предмет для **Mass Effect 2**. Стоимость этого варианта Dragon Age: Origins составит $65 для PC-версии и $75 для версий на Xbox 360 и PS3.



Опустить ли камеру ниже? Сложное предстоит вам решение, Рэй и Грег.

«Бука» объявила о старте первого этапа конкурса по игре **«Мародер»**. Начиная с 26 июля участникам требуется совершить три простых действия: посмотреть видеоролик из игры, подготовить сценарий озвучения ролика, который в корне изменил бы смысл происходящего на экране, и отправить получившийся труд на ***konkurs@buka.ru***. Победа принесет людям подарки от спонсора **Razer**, а главным призом окажется включение лучшей версии скрипта диалогов в игру.

Президент **Gearbox** Рэнди Питчфорд признался, что очень боится выпускать **Borderlands** осенью этого года — в преддверии рождественского сезона игре придется соперничать с **CoD: Modern Warfare 2** и другими тяжеловесами. Затем он набрал побольше воздуха в легкие и выпалил: «Если игра хороша, ее заметят. Если постоянно творить одинаковые вещи, мы лишаемся возможности развиваться». Так что игра прибудет по расписанию.

КИБЕРСПОРТ

Кармаковыми устами

QUAKE LIVE БУДЕТ ОБНОВЛЯТЬСЯ ПО ВТОРНИКАМ

Компания **id Software** объявила, что сделает вторник днем апдейтов для онлайн-проекта **Quake Live**. Впрочем, это не означает, что новый контент станет появляться еженедельно. В корпоративном блоге id администратор компании Марти сказал, что «обновления игры по вторникам поспособствуют лучшему планированию распорядков матчей». Информация о содержании апдейтов будет выкладываться на сайте и через **Twitter** за неделю до каждого обновления. «Мы будем держать игроков в курсе», — сказал Марти.

Новые карты появляются постоянно — среди новинок оказалась известная всем и без QL карта **BloodRun**, в народе называемая «ztn» (по никнейму ее создателя); ремейк карты из версии Q3 для Dreamcast (!) — Hiding Fortress; наконец, команда **Threewave** предоставила QL несколько карт для режима Capture the Flag. Для последних, к слову, это сейчас не более чем приятное хобби — Threewave отвечают за сетевую часть в грядущем **Wolfenstein**.

Наших игроков иностранцы вычисляют по высокому пингу: до сих пор ближайший к нам сервер QL расположен в Польше. Впрочем, это не помешало одержать победу на первом турнире по QL белорусу **Cypher**, который «не обнаружил серьезных различий между Quake 3 и новым Quake». Второй LAN-турнир пройдет в начале августа во время ивента QuakeCon. У России и Белоруссии появится шанс проявить себя, отбросив «высокий пинг» как аргумент в сторону.

Игроки, не одну пару брюк протершие за Quake 3 Arena, чувствуют себя в QL как дома. Потому что (только не говорите об этом id Software!) игра полностью копирует Q3.

АНОНСЫ

Лунной походкой В ПРЕДЕЛАХ ЭКРАНА

МАЙКЛ ДЖЕКСОН ВЕРНЕТСЯ ГЕРОЕМ ИГРЫ

Звезды величины Майкла Джозефа Джексона гаснут постепенно. Одиозные СМИ поют осанну «королю», фальшиво скорбит богема — время для интимного и несуетного прощания с легендой наступит еще нескоро. Должно быть, именно к этому моменту в розничных сетях окажется последняя игра, которой Майкл подарил свой голос и образ. Неизвестны жанр, сеттинг и даже название проекта, однако его куратор — основанная лично Джексоном компания **MJJ Productions** — заслуживает внимания хотя бы тем, что тонко чувствует этику момента.

Ни малейшей попытки развернуть мемориальную PR-кампанию, только несколько фактов (разработка началась за несколько месяцев до смерти поп-идола, в игре прозвучат все хиты, релиз планируется на Xbox 360 и PS3) и личностная эпитафия из уст официального представителя: «Мы обязательно ее сделаем, ведь Майкл так любил игры». Кто выступит нашим протагонистом, сам певец или его условный двойник, также остается загадкой.

Главные достижения артиста в играх таковы: на Sega Mega Drive 2 вышла игра **Moonwalker**, а саундтрек к **Sonic the Hedgehog 3** был написан Майклом, но в титрах звезду не указали.

Таким Миша запомнился играющему человечеству в игре Moonwalker 1990 года, рейтинг на Gamerankings 54/100.

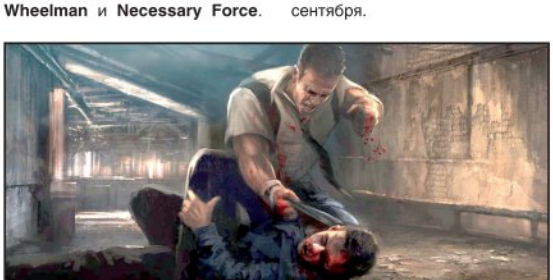
ИНДУСТРИЯ

Не смей вставать, Ньюкастл!

АВТОРЫ MIDWAY NEWCASTLE ТЕПЕРЬ ТОЖЕ НА УЛИЦЕ

Кинокомпания **Warner Bros.** успешно закрыла сделку по приобретению большей части активов **Midway**. Среди этих активов не оказалось подразделения **Midway Newcastle**, отчаянно пытавшегося найти издателя и обрести независимость. Независимости не получилось — студию разогнали и закрыли.

Интересно решилась судьба двух проектов «Ньюкасла»: Warner Bros. смогли получить авторские права на бренды **Wheelman** и **Necessary Force**. Представитель Midway Джеффри Могильнер подтвердил, что оба бренда куплены, но судьбу для NF акулы кинобизнеса еще не придумали. Новое руководство Джеффри не решило, «как именно поступить с этой интеллектуальной собственностью», но в перспективе они планируют выставить NF на продажу. Будущее студии Midway в Сан-Диего остается туманным — «Ворнерам» она не нужна, а времени найти нового собственника осталось немного, до начала сентября.



Очередной минус один. Бизнес бьет, не щадя никого.

С 31 июля по 2 августа в германском Лейпциге прошла выставка **Games Convention Online**. Ее посетили 43 тысячи человек. Первая GCO в новом формате, сделавшая акцент на браузерных и многопользовательских играх, признана организаторами успешной. Было объявлено, что при такой «явке» проведение GCO 2010 — вопрос решенный.

СОБЫТИЯ

Человек в красной кепке
СПАСАЕТ БОЛЬНЫХ ДЕТЕЙ

МАРИО-МАРАФОН СОБРАЛ СВЫШЕ $28 000

Можно ли пройти игру о Марио, собрав все звездочки, открыв все секреты и бонусы? Пожалуй, да, но это потребует серьезной концентрации и крепких нервов. Но вот пройти семь основных эпизодов серии без остановки, кажется, нереально в принципе. Тем не менее три фаната Марио решились на такой марафон ради благотворительности.

На сайте ***www.mariomarathon.com*** **(Super Mario Marathon)** Брайан Бринегар, Джон Грот и Крис Декард устроили прямую трансляцию своей игры в три части **Super Mario Bros.**, а также в **Super Mario World**, **Super Mario 64, Super Mario Sunshine** и **Super Mario Galaxy**. Три взрослых и серьезных с виду мужчины задались целью пройти все эти игры на 100%, то есть раскрыв все секреты и собрав все призы. И они сделали это за 96 часов! А пока они совершали подвиг, посетителям сайта, заскочившим поглазеть на сумасшедших фанатов, предлагалось сделать пожертвование в благотворительный фонд **Child's Play**, который помогает больным детям.

Их затея принесла фонду $28 684, и, как оказалось, это был уже второй марафон. Первый состоялся в 2008 году и принес фонду $11 767. Геймеры не зря потрудились, затеяв подвиг! А в следующем году в основную программу пробега можно будет включить **Super Mario Galaxy 2**.

Новейшая Super Mario Galaxy 2 (на скриншоте) в марафон не попала. Да и не вышла она вовсе!

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Реакция на банхаммер
УДИВИЛА СУД

ВОИНСТВУЮЩИЙ МЕКСИКАНЕЦ РАЗОЗЛИЛ SONY ДВАЖДЫ

Юноша по имени Эрик Эставалло навсегда войдет в историю сервиса **PlayStation Network**. Он стал одним из немногих пользователей, получивших красную карточку от администрации онлайновой службы **Sony**. Эрик настолько рьяно доказывал свою правоту в обсуждении боевика **Resistance**, что умудрился нарушить большинство форумных правил PSN и был лишен доступа к сервису.

Впрочем, он горевал недолго и решил отомстить Sony, подав судебный иск. Эрик утверждает, что японская компания нарушила его фундаментальное право на свободное выражение своих мыслей и лишила единственного способа общения с друзьями — парень страдает агорафобией (боязнью открытых пространств) и почти не выходит на улицу. Свои «боль и страдания» (цитата из судебного иска) Эставалло оценивает в $55 тыс. Кроме того, он требует запретить Sony банить пользователей PlayStation Network. По его словам, «Microsoft в службе Xbox Live банит редко, а Nintendo никогда и никого не банит в принципе». Реакция Sony на иск Эрика пока неизвестна, но отмахнуться от мексиканца как от назойливой мухи им не удастся.

Эта игра, Resistance: Fall of Man, стала причиной большого скандала и судебного иска на приличную сумму.

СРОЧНО В НОМЕР

Сестричка Алисы по линии Бёртона
КОМПАНИЯ ДИСНЕЯ АНОНСИРОВАЛА КОНКУРЕНТА ДЛЯ MCGEE'S ALICE 2

Компания **Disney Interactive** сообщила, что выпустит игру **Alice in Wonderland** («Алиса в Стране чудес») по мотивам нового одноименного фильма Тима Бёртона. Проект увидит свет в марте 2010-го, появившись сразу на приставках Wii, DS и на PC. В этом адвенчурном экшене игроки смогут заново пережить ключевые сцены мультфильма, в довесок к которым авторы добавят некие, гм, «новые приключения». В эти же приключения удастся поиграть и на мобильниках. Сообщается, что версия для телефонов может выйти несколько раньше «взрослых» аналогов. Вообще же, по установленному графику демоверсия AiW должна появиться в декабре этого года.

Это уже вторая интерактивная «Алиса», анонсированная в 2009-м. О другой Алисе мы также сообщали — **American McGee's Alice 2** станет прямым сиквелом страшноватой, угнетающе мрачной игры 2000 года. Как проекты соотносятся и не высекут ли они снопы искр, соприкоснувшись аурами, — никто пока не в состоянии сказать.

Действие фильма происходит спустя несколько лет после событий, описанных Льюисом Кэрроллом: родители пытаются выдать повзрослевшую 17-летнюю Алису замуж, но во время помолвки она замечает Белого кролика. История повторяется, и девушка вновь попадает в Страну чудес, где ее ждут знакомые, но тоже повзрослевшие герои. Запланировано, что игру отправят профильным журналистам на растерзание одновременно с фильмом. Нужно ли ждать? Да, если игроизация «Кошмара перед Рождеством» пришлась вам по вкусу.

Единственный скриншот из анонсированной игры. Хотим еще! А сверху — промо-картинка одноименного фильма.

Компания **Smith & Tinker** намерена возродить игру девятилетней давности — летную аркаду **Crimson Skies**. Права на бренд были распределены пополам между S&T и **Microsoft**, но права последней ограничиваются книгами и настольными играми по CS. Список платформ пока не сообщается, но мы надеемся и на PC-версию.

Джонатан Блоу объявил название второй своей игры — **The Wintess** (свидетель, очевидец). Она появится «в конце 2011-го на тех платформах, которые все еще будут актуальны ко дню завершения работ над игрой». The Witness окажется визуально «крайне насыщенной» игрой с пазлами и исследованием мира в пределах необитаемого острова.

GoW, WoW, «Кастла»

ИГРЫ ВСЕ ОХОТНЕЕ ПРЕВРАЩАЮТСЯ В КИНО

Хорошая новость для тех, кто книгам предпочитает кино: в интернет попал сценарий готовящегося фильма по мотивам первой части **God of War**. Сюжетно киноадаптация близка к игре — в ней призрак Спарты возьмется мстить подлинному богу войны Аресу, который обманным путем заставил спартанца убить собственную жену и дочь. Слухи о том, что для работы над фильмом привлечен Бретт Ратнер, оказались кратковременной правдой — автор картины «**Люди Икс: Последняя битва**» скоропалительно дал согласие на участие, но затем отказался от «Бога войны» в пользу фильма **Trump Heist** с Эдди Мёрфи. Едва ли теперь фильм появится в 2010-м, как планировалось ранее.

Не спят и другие киностудии: **Legendary** уже выбрала режиссера для экранизации вселенной **Warcraft**. Им стал автор трилогий «**Человек-паук**» и «**Зловещие мертвецы**» Сэм Рэйми. Его последняя киноработа, «**Затащи меня в ад**», оценена сайтом Metacritic на 83/100 (рейтинг составлен на основании 32 профрецензий). Президент **Warner Bros.** (эта кинокомпания выступает третьей стороной в съемках) Джефф Робинов излучает законный оптимизм: «Считаем большой честью сотрудничество с Сэмом в проекте, который ожидают миллионы поклонников по всему миру» — и мысленно подсчитывает грядущие дивиденды. Бюджет ленты колеблется вокруг суммы в $100 млн, а гений Рэйми способен обернуть затраты восьмикратной сверхприбылью. При условии, конечно, если зрители будут штурмовать кинотеатры с афишей Warcraft с тем же зомби-упорством, что заражает их при выходе в свет новых приключений Питера Паркера.

В кинобизнесе вращение круга сансары неизбежно, и «Кастельвания», об окончательной смерти которой мы докладывали в июньской «Игромании», нашла способ восстановиться в правах. Режиссером **Castelvania: The Movie** стал Джеймс Ван. Как и в случае со своим предыдущим фильмом «Пила», Ван рассчитывает не только снимать, но и собирается плотно поработать над сценарием. Как оказалось, ему нравится «Кастла», где мифы о Дракуле смешиваются с японской поп-культурой. Он заявил, что заинтригован возможностью создать стильный фэнтези-боевик, в котором будет готический сюжет.

Сэм Рэйми во время съемок третьей части «Человека-паука». Уже, видимо, замышляет, кого пригласить на роль падшего принца Артэса.

Автор приятных инди-игр **Knytt**, **Night Game**, **La-Mulana** и **Cave Story** Никлас Найгрен работает над проектом под кодовым именем **Project Q**. У «Кью» много общего с играми серии Knytt — малыш-протагонист исследует красивые ландшафты и решает задачи, связанные с окружением. В «Кью» юная женщина станет путешествовать по разным планетам, вооруженная только видеокамерой. Автор назвал возможные платформы: сервисы Wii, PSN, XBLA и PC.

СОБЫТИЯ

Контратака по-шейферовски

ТИХО ШЕЙФЕРОМ ШУРША, СУДЯТСЯ DOUBLE FINE И ACTIVISION

Студия Тима Шейфера **Double Fine** подала встречный иск против компании **Activision**. По имеющимся сведениям, в иске сказано, что Activision пытается уничтожить комедийную игру с Джеком Блэком с целью защитить серию **Guitar Hero**. «Что за бред?! При чем тут Guitar Hero?» — воскликнет большинство людей, услышавших исковую претензию Double Fine.

Объясняет сам Шейфер: «Наш контрвыпад демонстрирует наше намерение бороться за эту игру. Activision не сможет убить **Brutal Legend**». Вот такой ~~фигней~~ самообороной занимается легендарный геймдизайнер, вместо того чтобы наконец-то анонсировать Grim Fandango 2. Здесь надо понимать, что, по сути, слэшер BL и музыкальный ритм-симулятор GH — игры совершенно разные и соперничать не могут в принципе. Кэролайн Эсмёрдок из Double Fine считает, что запретить выпуск игры бывшие владельцы пытаются оттого, что у Brutal Legend появился издатель и игра получает подробное освещение в профильной прессе.

Сейчас, по условиям контракта, издавать BL подписалась фирма **Electronic Arts**, заклятый враг Activision. Возможно, именно это стало дополнительным стимулом для Activision подать иск, запрещающий EA заниматься проектом. Ранее права на него принадлежали **Vivendi**, но после объединения Vivendi и Activision в конгломерат **Activision Blizzard** разработка игры была отменена. Студия Double Fine распихала имущество по коробкам и ушла к конкурентам. Судятся до сих пор. В предварительном слушании дела судья принял сторону Double Fine. Вердикт он вынесет позднее.

Даже рок-н-ролльщик Эдди Ригз в этот момент спел незабвенное "Я, я буду жить!" (I will survive).

ИНТЕРЕСНОСТИ

Resident Evil осиротел

УСПЕШНЫЙ ПРОДЮСЕР RE5 ОТЛУЧЕН ОТ СИКВЕЛА

В России хоррор-шутер **Resident Evil 5** выйдет одновременно с европейской премьерой игры, т.е. 18 сентября. В США игра появится 15-го числа. Известно, что локализатором российской версии является компания «1С», а кроме того, в PC-версии RE5 появится специальный бонус: поддержка стереоскопического 3D-режима. Правда, одними очками здесь не ограничишься — видеокарты должны поддерживать технологию **GeForce 3D Vision**, а она, понятное дело, инкорпорирована только в карты от **NVIDIA**. Последняя уже выпустила бенчмарк-тест пятой части. Скачать его можно с сайта ***www.nzone.com***.

Меж тем **Capcom** уже приняла решение приступить к созданию RE6. Серия будет перезапущена, поменяется продюсер. Дзюн Такэучи, продюсер RE5, свою кандидатуру уже не рассматривает, хотя и пошутил, что все причастные к Resident Evil высыграли партию в блек-джек, дабы определить нового «ответчика». Ничего конкретного о будущем серии он не сказал, заметив, что его другу и коллеге по RE5 Масатике Кавате также не позволят участвовать в продолжении — старые люди несовместимы с «полной переработкой сериала». Пятая часть RE для консолей разошлась к сегодняшнему дню тиражом, превышающим 4,5 млн копий, поэтому обвинять Дзюна в халатном отношении к работе даже как-то нелепо.

PC-версия выглядит сочнее, правдивее… лучше, наконец. Пользуясь случаем, транслирую послание от гипножабы: «У приставок нет души!»

Так выглядит бенчмарк, на случай, если вы поленитесь ознакомиться сами.

Entertainment Software Association открыла телеканал **ESA TV**, задачей которого стало информирование мира об индустрии видеоигр. Первая же передача канала сводит воедино ключевую статистику игроиндустрии. Вы знали, что среднему игроману 35 лет, а в прошлом году индустрия заработала $11,7 миллиарда? Там еще масса интересного.

Дополнение к **Ultima Online: Mondain's Legacy** стало бесплатным для всех подписчиков игры. Те же, у кого нет учетной записи, могут скачать 14-дневную триал-версию и затем «слить» из Сети все 7 дополнений к UO, которые отныне раздаются бесплатно.

ИНДУСТРИЯ

Рок-идол для борцов с зомби

В LEFT 4 DEAD 2 ЗАСВЕТИЛАСЬ ИЗВЕСТНАЯ РОК-ГРУППА

Трудно представить себе рекламу во время нашествия зомби, но **Valve** нашла способ, и форма продвижения товаров, называемая в современном русском «продакт-плейсментом», каким-то образом попала в **Left 4 Dead 2**! Одна из участниц зомби-апокалипсиса, выжившая девушка Рошелль, изображена на плакате игры в розовой майке с надписью **Depeche Mode** и лицом рок-идола 80-х Дэвида Гаана.

Чэт Фалицек, вице-продюсер и сценарист L4D2, раскрыл удивительнейшую вещь: оказывается, Valve предлагала различным коллективам и ансамблям принять участие в зомби-сиквеле, но одними из немногих отозвались Depeche Mode. Группа была настолько добра, что разрешила использовать в шутере свои образы, аудиозаписи, футболки. В апреле коллектив выпустил альбом «Звуки вселенной», и, наверное, некоторые из будущих тысяч и миллионов игроков L4D2 найдут к нему короткую дорогу через игру. Люди в состоянии заинтересоваться автором, который спел песню «People Are People». Фалицек не уточнил, как еще группа проявит себя в игре, помимо маечки Рошелль, но мы рассчитываем на серию ловко спрятанных камео. И уж точно будем искать зомби с лицом Гаана.

Ненастоящие они какие-то, если честно. Нет у команды харизмы: два пролетария, дядька в костюме, тетка-попсушка. Where do they get these guys?!

СОБЫТИЯ

Unreal Tournament УХОДИТ НА ПОКОЙ

ОСНОВАТЕЛЬ СТУДИИ EPIC РЕШИЛ ДЕРЖАТЬСЯ ОТ СЕРИАЛА ПОДАЛЬШЕ

Слова Клиффа Блежински, руководителя студии **Epic Games**, о создании пяти различных игросерий косвенно подтвердил исполнительный директор Epic Тим Суини. Он заявил, что студия не будет работать в ближайшие года над какими-либо играми бренда **Unreal Tournament**. Высказался Тим открыто и без обиняков: «Да, UT — важный для нас проект, но мы решили в течение нескольких лет не притрагиваться к нему. Высвободившиеся ресурсы мы задействуем в работе над несколькими новыми играми».

Какие игры, какие сроки?! Когда эти люди научатся конкретике? Что до UT, решение Тима и Клиффа, ключевых людей студии, выглядит более чем странным: финансовый успех UT3 на PC и приставках был настолько убедителен, что разработчики даже создали аддон **Titan Pack** с двумя новыми режимами игры, один из которых называется «Жадность». А второй — «Предательство», как раз в духе всей этой истории.

В ближайшие годы в этот мир мы не вернемся… Вам жаль?

АНОНСЫ

Маячит шанс побить Скайуокера

LUCASARTS УЛЫБНУЛАСЬ ПЕРСОНАЛЬЩИКАМ

LucasArts нарушает собственное прошлогоднее обещание — компания заявляла, что не планирует выпускать экшен **Star Wars: The Force Unleashed** на персоналках. Мир между тем не стоит на месте, и уже осенью расширенное переиздание игры с подзаголовком **Ultimate Sith Edition** появится на PC, Mac, а также на Xbox 360 и PlayStation 3. Владельцы последних двух консолей могли приобрести базовое издание еще в сентябре 2008-го (да, игре скоро исполнится годик).

В «Окончательную ситхскую редакцию» попадут все существующие DLC, различные костюмы и модели персонажей, а также миссия Jedi Temple. Во избежание обвинений в халтуре авторы расширенного издания **Aspyr Media** подготовили два новых уровня: на Татуине главный герой, ученик Дарта Вейдера, сразится с легендами «Звездных войн» Бобой Феттом и Оби-Ваном Кеноби. Одна из драк произойдет во дворце одиозного правителя планеты Джаббы Хатта. Будет изменен и финал сюжетной кампании: во время штурма ледяной планеты Хот, на которой Альянс прячет от Империи свою новую базу, герой сразится плечом к плечу с Вейдером против Люка Скайуокера. Чем закончился штурм, помнят все, кто смотрел пятый эпизод (Люк потерял в бою руку). Владельцы обычной SW: TFU смогут скачать из PSN и Xbox Live лишь первое «татуинское» дополнение. Скайуокер будет только на диске USE.

Неистовые разборки на Татуине. Ожидание таки вознаграждается, ура!

Нолан Бушнелл, один из причастных к игре **Pong** людей, работает над игровым гибридом из шутера и стратегии в реальном времени под названием **Battleswarm: Field of Honor**. Командирам предстоит заказывать строительство оборонки, а «пушечному мясу» — подчиняться их решениям. Подобная схема уже опробована в играх **Natural Selection 2** и **Savage**.

СКАНДАЛЫ

Согреши, чтобы победить

ELECTRONIC ARTS ИЗВИНЯЮТСЯ ЗА СКАНДАЛЬНУЮ АКЦИЮ

Electronic Arts принесла публичные извинения за возможное оскорбление тех, кому не понравилось недавнее соревнование «Согреши, чтобы победить» (Sin to Win). Условия конкурса поощряли участников на «совершение актов похоти» с выставочными моделями во время фестиваля комиксов **Comic Con 2009**. Конкурс Sin to Win рекламировал комикс по игре **Dante's Inferno**, и победителю была обещана «ночь с самой горячей девушкой фестиваля, обед, трофеи и даже большее». За формулировкой «и даже большее» скрывались, как выяснилось позднее, USB-флэшка и волейбольный мяч с логотипом EA.

Конкурс начался с того, что участник «совершал» вышеупомянутые «похотливые поступки» с любой из стендисток, а затем публиковал их в интернете. Некоторым людям идея сагитировать подростков на изображение сексуальных актов с нанятыми женщинами показалась грубой, и они стали жаловаться.

Девушку с никнеймом Iola оскорбили многочисленные подростки, и она высказалась на одном из форумов сайта **Ars Technica**: «Я была моделью на многих фестивалях за последние несколько лет. Но мне, по всей видимости, постоянно предлагают ощупывания из-за того, что я стою в одном шаге от шлюшки, так? Если бы даже я была проституткой, это не давало бы никому никаких прав! Я могу разгуливать в трусиках-танга и с накладными стикерами на сосках, но никто не получает права трогать эти прелести».

Афиша греховного конкурса изображена прямо на живой плоти.

Ярость долго не стихала, но затем Иола все-таки закончила свое гневное сообщение словами: «Почему вы не раздражены тем, что EA считает, будто все геймеры — социально-ущербные девственники? Это же был способ начхать на всю игровую аудиторию!»

Извинения были принесены в Twitter-блоге издательства. Как оказалось, формулировка «совершать распутства» была ловкой игрой слов (tongue-in-cheek) и не должна была восприниматься буквально. Иоле от этого наверняка полегчало.

АНОНСЫ

Комиксы напросились в игру

UBISOFT ВЗЯЛАСЬ ЗА ГЕРОЯ КОМИКСОВ СКОТТА ПИЛИГРИМА

В следующем году состоится премьера фильма по мотивам комиксов Брайана Ли О'Мэлли «**Скотт Пилигрим**». А вместе с кинокартиной в свет вполне предсказуемо выйдет одноименная игра. Ее разработкой занялась студия **Ubisoft Montreal**.

Компания создает «сайдскроллинговый» экшен с графикой в стиле манги (как у О'Мэлли) и сюжетом, основанным на сценарии фильма и комиксов. В центре событий оказывается канадский парень двадцати с небольшим лет, противостоящий злым экс-бойфрендам своей подружки Рамоны Флауэрс. По словам самого О'Мэлли, в игре будет множество пасхалок из комиксов и всяческих отсылок к ним, которые в интерактивном экшене реализовать гораздо проще, чем в кино.

Вообще, «Скотт Пилигрим» давно просился в руки геймдизайнеров и программистов, поскольку вся серия комиксов буквально пропитана духом ретроигр. О них напоминают пиксели на картинках, прозрачные намеки на древнейшие игровые сериалы **Final Fantasy** и **The Legend of Zelda**, а также сцены гибели плохих парней, которые рассыпаются фонтаном монеток. Любовь автора к классическим аркадам NES видна невооруженным глазом. Кстати, именно такая ретроигровая стилистика комиксов, а вовсе не качество будущего фильма, по словам О'Мэлли, подтолкнула **Ubisoft** к тому, чтобы взяться за проект. Список платформ и дата релиза экшена **Scott Pilgrim** пока не сообщаются. Зато о комиксе информации предостаточно — хотя бы на его офсайте ***www.scottpilgrim.com***.

«Любовь ворует жизнь» — афоризм Скотта Пилигрима.

ПОДРОБНОСТИ

Песня о замерзших СИНАПСАХ

АНОНСИРОВАНА РЕТРОСТРАТЕГИЯ, «ГДЕ КАЖДЫЙ ХОД НА СЧЕТУ»

Независимая британская студия **Mode 7 Games** анонсировала пошаговую стратегию **Frozen Synapse**. PC-игра выйдет в конце этого года и станет распространяться цифровым путем. В своем проекте авторы реализуют классический вид сверху и придерживаются принципа «каждый ход на счету». Это означает, что, приняв верное тактическое решение, игрок сможет изменить картину боя всего за один ход.

Кроме долгой сюжетной кампании, Mode 7 Games готовит мультиплеер, включающий в себя несколько разных режимов. В особенности проекта разработчики записали быстрый ритм тактической игры и разрушаемое окружение, которое можно использовать в бою, создавая посредством взрывов укрытия для своих бойцов. Будет в FZ и уникальная система очков — M7G открыто предлагают «проявить свои навыки против сотен врагов во время одной миссии». Место действия? Конечно, банальное «ближайшее будущее», хотя по единственному концепт-арту ничего такого не поймешь. Узнать об игре больше удастся на офсайте ***www.frozensynapse.com***.

Напоминает схему планирования операции из самой первой Rainbow Six.

ASTRUM NIVAL
ND GAMES

Строй и развивай собственный корабль, исследуй загадочный Астрал и участвуй в астральных битвах. Или сколоти пиратский клан и поджидай в засаде караваны богатых гильдий.

Создай героя по образу и подобию хорошо знакомых персонажей реального мира. Витязи Кании - защитники родной земли, беспощадные хадаганские комиссары, прекрасные эльфы,
орки - фанаты гоблинобола.
Выбери свой путь!

Стань самым совершенным из навигаторов и открой пути к тайнам глубин вечно меняющегося Астрала с его древними артефактами, демоническими существами и даже затерянными островами!

Аллоды Онлайн

Первая российская онлайн игра мирового уровня.
Без абонентской платы!
СКАЧАЙ И ИГРАЙ СЕЙЧАС!

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!
ПОДРОБНОСТИ НА WWW.ALLODS.RU

www.allods.ru

Рекомендует: ВИРТУАЛИТИ

© 2009 Astrum Nival. Все права защищены. Allods, Аллоды являются зарегистрированными товарными знаками ООО «Аструм Нивал». Аллоды Онлайн, Allods Online, Astrum Nival, логотипы Astrum Nival и Аллоды Онлайн являются товарными знаками ООО "Аструм Нивал", подданными к государственной регистрации. Исключительные права на издание и распространение программы для ЭВМ на материальных носителях на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск». 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д.10, корп.1, телефон (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-14, e-mail: zakaz@nd.ru. По вопросам технической поддержки обращайтесь по адресу http://support.astrumnival.com.

Реклама

Известную адвенчуру компании **Revolution Software** — **Beneath a Steel Sky** — авторы переиздадут в расширенном издании для **iPhone**. Появятся полностью анимированные вставки от художника комикса «**Хранители**» Дэйва Гиббонса. Тайтл будет стоить $2 или $3 — идеолог BaSS Чарльз Сесил еще не решил. Остальные могут бесплатно скачать BaSS с сайта **ScummVM**.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
11 сентября	**Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim**	Продолжение великой игры о самодеятельных рыцарях. Разрабатывается в Краснодаре.	75%
15 сентября	**Resident Evil 5**	Как и ожидалось, Resident Evil 5 появится на PC уже этой осенью.	ХИТ
22 сентября	**Need for Speed: Shift**	Если и в этот раз знаменитая гоночная серия не восстанет из пепла, то мы даже и не знаем.	75%
Сентябрь	**Battlefield 1943**	Оказуаленный и ускоренный примерно в сто раз Battlefield 1942. Да к тому же с разрушаемыми декорациями.	80%
Сентябрь	**Tropico 3**	Игра предлагает вам стать диктатором банановой республики. Viva el presidente!	75%
6 октября	**Alpha Protocol**	RPG о приключениях шпиона, удивительно похожего на Джейсона Борна.	75%
9 октября	**Operation Flashpoint: Dragon Rising**	Ультрахардкорный симулятор современной войны. Прямой конкурент ArmA 2. Интересно, входят ли, по мнению Codemasters, в понятие «ультрахардкор» многочисленные баги?	75%
20 октября	**Borderlands**	Ролевой шутер в гигантском открытом мире с сотнями квестов и тремя миллионами единиц оружия.	75%
23 октября	**Dragon Age: Origins**	Идейный наследник Baldur's Gate и Neverwinter Nights от BioWare.	75%
Октябрь	**Ninja Blade**	Внезапно по-хорошему трэшевый ниндзя-слэшер с приставок портируется на PC.	65%
3 ноября	**Blur**	Боевые гонки про машины, где метко пущенная молния значит больше, чем мастерство вождения.	70%
10 ноября	**Call of Duty: Modern Warfare 2**	Главный одно- и многопользовательский шутер этого года.	ХИТ
17 ноября	**Assassin's Creed 2**	С Ближнего Востока действие переносится в Италию 1476 года. Десмонд в шкуре своего предка с труднопроизносимым именем продолжает убивать неугодных.	85%
17 ноября	**Left 4 Dead 2**	Продолжение кровавой зомби-мясорубки с четырьмя новыми героями. Как и раньше — упор на кооператив.	ХИТ
17 ноября	**LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues**	Второе лего-воплощение Индианы Джонса. В отличие от первого, включает в себя эпизоды из четвертого фильма.	60%
Осень	**Culpa Innata 2: Chaos Rising**	Турецкий низкобюджетный киберпанк-квест. Играется, на самом деле, гораздо лучше, чем звучит.	70%
Осень	**Jumpgate: Evolution**	Попытка лишить EVE Online звания главной космической MMORPG в нашем секторе Галактики.	70%
Осень	**Natural Selection 2**	Сетевой шутер о борьбе землян с пришельцами, выросший из популярного мода для Half-Life 2.	60%
Осень	**S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти**	Третий поход в Зону отчуждения. Без войн группировок, но с доработанной системой квестов, парой новых монстров и, надеемся, без багов.	85%
Осень	**Sacred 2: Ice and Blood**	Несмотря на банкротство Ascaron Entertainment, аддон для Sacred 2: Fallen Angel все-таки выйдет. Он добавит несколько квестов, нового персонажа и парочку территорий для исследования.	60%
Осень	**Serious Sam HD**	Серьезный Сэм возвращается на экраны после предыдущего, не слишком удачного выхода на сцену.	70%
Осень	**Spore Creature Keeper**	Spore наследует идеи тамагочи и предлагает игрокам выращивать своих зверьков, а затем знакомить их в мультиплеере.	60%
Осень	**Star Wars: The Force Unleashed. Ultimate Sith Edition**	Бывший консольный эксклюзив про темную сторону Силы перебирается на PC. Причем сразу со всеми дополнениями. Готовьте ваши световые мечи!	75%
Осень	**Two Worlds 2**	Продолжение не слишком удачного клона «Готики», выросшее из аддона к оригинальному Two Worlds.	60%
Декабрь	**Colin McRae DiRT 2**	Еще одна гонка имени Колина Макрея — чуть более аркадная, чем хотелось бы.	75%
Декабрь	**The Saboteur**	Черно-белый экшен про французских партизан времен Второй мировой.	70%
Конец года	**Disciples 3: Renaissance**	Сиквел популярной в начале 2000-х серии Disciples, главного конкурента Heroes of Might and Magic.	75%
Конец года	**Ride to Hell**	Игра про байкеров и рок-н-ролл. Ваш шанс окунуться в американскую культуру конца 60-х годов.	70%
Весна 2010	**BioShock 2: Sea of Dreams**	Продолжение лучшей игры 2007 года вновь отправит вас в океанские глубины, но на этот раз в шкуре Большого Папочки.	ХИТ
Весна 2010	**Dead to Rights: Retribution**	Привкел единственного в мире экшена, где есть кнопка «Фас!». Повествует о том, как главный герой познакомился со своим псом.	70%
Начало 2010	**Red Dead Redemption**	Вестерн от создателей GTA 4. Револьверы, шпоры, ковбойские шляпы, скачки на фоне кровавого заката и фирменное внимание Rockstar к деталям.	ХИТ
2010	**Just Cause 2**	Экшен в тропиках с девизом «Веселье оправдывает все!» — в том числе стрельбу с двух рук из гранатомета.	75%

Resident Evil 5

Battlefield 1943

Operation Flashpoint

Borderlands

Modern Warfare 2

Serious Sam HD

The Force Unleashed

The Saboteur

BioShock 2

Red Dead Redemption

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Batman: Arkham Asylum	Бэтмен попадает в психушку на правах медбрата. Среди пациентов полно заклятых врагов супергероя.	75%
Divinity 2: Ego Draconis	Возрождение подзабытой ролевой игры Divine Divinity. Главгерой умеет превращаться в дракона.	75%
Tales of Monkey Island: Chapter 2 — The Siege of Spinner City	Продолжение приключений Гайбраша Трипвуда на архипелаге Карибско-Телтейловских островов.	75%
Wolfenstein	В новом Wolfenstein старый герой — американский десантник Блажкович, который, судя по серии, перестрелял Третий рейх в одиночку.	80%

Batman: Arkham Asylum

Divinity 2

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Ubisoft заявила, что экшены **Splinter Cell: Conviction** и **Red Steel 2** не выйдут раньше первого квартала календарного 2010 года, а новый **Ghost Recon** и долгожданная **I Am Alive** и того позже — «Юбики» сдвинули их на 2010-2011 финансовый год (начинается с марта 2010-го). Точных дат нет, зато выход **Assassin's Creed 2** по-прежнему запланирован на 20 ноября.

В сентябре **Valve** выпустит новую кампанию **Crash Course** для **Left 4 Dead**. Она восполнит пробел между финальной частью No Mercy, где выжившие должны были эвакуироваться на вертолете, и началом кампании Death Toll, бравшей старт на шоссе с разбитыми машинами. PC-игроки получат кампанию бесплатно, а владельцам версии для Xbox 360 придется заплатить $7.

АНОНСЫ

Скрипя рессорами

ПЯТАЯ ЧАСТЬ MECHWARRIOR ПЕРЕЗАПУСТИТ ПОДЗАБЫТУЮ СЕРИЮ

Последняя игра из серии **MechWarrior** вышла в 2002 году: 7 лет назад для простых людей и целую вечность — для фанатов. Тем приятнее им будет узнать, что канадская **Piranha Games** и **Smith & Tinker** готовятся перезапустить культовую серию роботосимуляторов. Прежде чем Джордан Вейсман, руководитель Smith & Tinker и владелец лицензии на MW, по-настоящему анонсировал новую игру, он дал сайту **IGN** вдоволь поиздеваться над поклонниками бренда.

В течение двух суток на сайте выкладывались микроролики — в первом из них показали «Лексус», рядом с которым опустилась огромная механизированная нога. Во втором ролике продемонстрировали фрагмент каркаса робота, а затем в третьем, заключительном, целиком показали меха в условиях разрушенного мегаполиса. Как оказалось, все это были фрагменты дебютного трейлера. Факты подоспели позднее: в названии новой части MW нет цифры 5, ее разработка ведется с октября 2008-го, а выпуск будет приурочен к 25-летней годовщине вселенной BattleTech.

Сюжет прост. Действие будет происходить в 3015 году, а главным героем станет меха-пилот Эдриан Кхоул, молодой повеса из Дома Дэвион. Когда Дом Курита вторгся на планету Дэшлер и вырезал всю семью молодого воина, Кхоул осознал, что пришла пора мстить. В эту одиночную кампанию можно будет пригласить до четверых игроков, предварительно выбрав кооперативный режим.

В настоящее время у Mech Warrior нет издателя, но авторы **Transformers: Revenge of the Fallen** надеются найти его и привести игру к релизу на PC и Xbox 360. А ожидание скрасят бесплатные версии **MechWarrior 4** и всех его дополнений, которые S&T пообещала выложить на сайте ***www.battletech.com*** в ближайшее время.

Мехи лучше трансформеров. Факт!

ИНТЕРЕСНОСТИ

Кто тянет порно в индустрию?

НА КАСТИНГ ПРИШЛА ПОРНОАКТРИСА, А ПОРНОКОМПАНИЮ УЛИЧИЛИ В ПЛАГИАТЕ

Как вы уже знаете, **Sega** официально анонсировала четвертую часть игры **Yakuza**. Компания до сих пор подыскивает актеров озвучки для прославленного японского аналога GTA и потому проводит кастинги. В одном из последних кастингов приняла участие 22-летняя Тина Юдзуки, актриса, известная ролями в фильмах «Рио — женушка-похотушка» и «Давай займемся сексом прямо в школе». Милая девушка с никнеймом Рио прошла в финал кастинга и заявила: «Я могу быть дружелюбной с каждым». Зазвучит ли ее голос в игре — неясно, но пожелаем ей удачи. Не каждый день порноактриса пробуется на участие в серьезной игре.

Другая история связана с производителем эротических симуляторов **Illusion Soft**. Компанию поймали за воровством дизайна персонажей из **Dragon Quest 3**, игры, принадлежащей кооперативу **Square Enix**. В файтинге **Yuus ha kara wa nigerarenai** («Вы не спасетесь от Героя») персонажи обмениваются заклинаниями, принимая вызывающие эротические позы. Боевая система оригинальна, а игра, по данным сайта Kotaku, должна выйти на PC. По крайней мере, Square Enix пока не планирует этому препятствовать.

Милая Тина Юдзуки. Не Соником единым жива «Сега».

Исправляемся

«Игромания» №6/2009

- «Новостной меридиан», стр. 8. В названии кинокомпании **Universal** ошибочно пропущена гласная «I».
- «Железный цех», стр. 144. В плашке «Тебя я видел во сне» неправильно указана характеристика видеокарты. Слова «1,75 **Мб**» следует читать как «1,75 **Гб**».

«Игромания» №7/2009

- «Новостной меридиан», стр. 17. В подписи к новости «Fallout 3 расширяется» допущена ошибка. Ухмыляется не Пип-бой, а **Vault-Boy**.
- «DVD-Мания», стр. 29. Неправильно аннотирована игра «Искусство войны: Африка 1943» — вместо «Африка 1848» следует читать «**Искусство войны: Африка 1943**».
- «R&S», стр. 45. В статье «Линия фронта: Афганистан» единожды ошибочно написано «по поводу новой «Лини фронта» — так вот, это ошибка, в слове не хватает буквы «и».
- «Кодекс», стр. 212. Фраза «тем, кто знает язык программирования Turbo Pascal» некорректна. Turbo Pascal — это среда разработки ПО, а язык называется просто Pascal.

«Игромания» №8/2009

- «Железный цех», стр 159. В статье «Космический холод» указаны неверные данные в таблице температур. Правильные данные можно посмотреть на нашем сайте по адресу http://igromania.ru/Articles/15483/Testirovanie_processornogo_kulera_Cooler_Master_V10.htm
- «Спецматериалы», стр. 174. Неправильно подписан скриншот к игре: вместо Total Commander 2 следует читать, разумеется, **Supreme Commander 2**.

APB
ALL POINTS BULLETIN

Жанр социальный экшен
Издатель Electronic Arts
Разработчик Realtime Worlds
Похожесть серия Grand Theft Auto, Crackdown, Second Life
Мультиплеер интернет
Сайт игры www.apb.com
Дата выхода 2010 год

Александр Башкиров

Мотив преступления

«Игромания» становится звездой, богатеет и несколько раз умирает в APB, новом экшене от авторов Crackdown

Что? APB — не просто онлайн-версия GTA, а первый MMO-шутер с чисто социальными мотивировками.
Где? Данди, Шотландия, офис Realtime Worlds, почтовый ящик Джона Морленда.

Дэвид Джонс, основатель компаний **DMA Design** (которая впоследствии стала **Rockstar North** и выпустила top-down-аркаду **Grand Theft Auto**) и **Realtime Worlds**, — настоящая, с большой буквы легенда игровой индустрии. В его послужном списке значатся GTA 1-2, **Lemmings**, **Mobile Forces** и **Crackdown**. В нашем интервью он называет **All Points Bulletin**, свою новую игру, «квинтэссенцией всего моего игрового творчества за последние 20 лет». APB, про которую, ввиду отсутствия информации, мы практически не говорили на страницах «Игромании», — это криминальная городская сага в стиле Grand Theft Auto. С той лишь разницей, что сюжетных миссий нет, а каждый прохожий на улице — это живой игрок. То есть если пытаться описать игру в привычных для нас терминах, то да, это — MMO-экшен, который по всем законам должен был появиться в рубрике «Игра в онлайне». Но мы во второй раз (первым была **Star Wars: The Old Republic**) делаем исключение. Почему — см. ниже.

Как и проект **BioWare**, APB — онлайновая игра, авторы которой не употребляют терминов вроде «гринд», «крафтинг» и «прокачка». Потому что всего этого здесь нет. Зато есть элементы социальных симуляторов вроде **Second Life** и очень, очень много стрельбы.

Несмотря на то что All Points Bulletin и Star Wars: The Old Republic бесконечно далеки от того, что мы привыкли понимать под MMOG, это совсем разные игры, в основе которых — две противоборствующие геймдизайнерские философии. BioWare считают, что массовым многопользовательским развлечениям не хватает сложного сценария и продуманных сюжетных квестов. Realtime Worlds, напротив, полагают, что игроки — это и есть контент.

Конвой

Об игровой механике APB известно довольно мало — мы знаем, что в игре будет город Сан-Паро, две воюющие стороны (полиция и преступники) и миссии, которые построены вокруг сети триггеров. Спуск любого из них приводит к конфликту между игроками различных убеждений. Если преступники ограбят банк или угонят автомобиль — сработает сигнализация, включится система матчмейкинга, и на место происшествия отправится команда правоохранительных органов, по силам примерно равная команде нарушителей закона. Другой пример — миссия по перевозке золота на бронированном грузовике, за которым безо всяких триггеров будет охотиться весь город.

За комментариями мы обратились к главному дизайнеру APB, Джону Морленду. Он объяснил, что в игре будут перемешаны два основных онлай-

Краткая история времени

Официально Realtime Worlds выпустила всего одну игру, но в этой компании работают люди, придумавшие GTA и Lemmings

realtime worlds

В 1988 году Дэвид Джонс с Расселом Кэем, Стивом Хэммондом и Майком Дэйли основал компанию DMA Design, которая прославилась игрой Lemmings и первыми двумя сериями Grand Theft Auto. В сентябре 1999 года DMA приобрел издатель **Take-Two Interactive** и ее включили в состав **Rockstar Games**. Джонс с десятком коллег ушел из Rockstar и работал в **Rage Games**, шотландском отделении **Rage Software**. В 2002 году, во время финансовых неурядиц Rage, Джонс выкупил Rage Games и переименовал ее в Realtime Worlds, сохранив большую часть сотрудников.

В 2002 году в штате компании числилось 75 работников (в основном ветераны DMA); на сегодня их число зашкалило за 200, Realtime Worlds — самый большой разработчик в Шотландии. Успех пришел к ним после выпуска Crackdown в 2007 году, что привело к притоку новых инвестиций.

В апреле 2009 года бывший топ-менеджер Take-Two Гэри Дэйл стал президентом Realtime Worlds — Дэвид Джонс уступил ему свой пост и перешел на должность творческого директора. В настоящий момент помимо APB компания занята разработкой еще одного проекта, подробности которого не разглашаются.

новых ролевых режима: PvP и PvE. Неважно, выполняете ли вы миссию или просто катаетесь по городу («Мир у нас открытый», — напомнил Морленд), без перестрелок с другими игроками не обойдется. Это PvP, онлайновая гражданская война. В то же время NPC в игре выписывают миссии в стиле «угнать автомобиль» или «отбить район у преступников». «Вот простая аналогия: если в обычной MMORPG вам дают квест вроде «собрать десять крылышек от летучих мышей», то в APB летучими мышами будут живые игроки, а не управляемые компьютером монстры», — поясняет Морленд.

В Realtime Worlds считают, что главное в онлайновых играх — это события, которые генерируются самими игроками, а не разработчиками. Лучше всего мы, как правило, запоминаем не яркий скрипт, а сцену, произошедшую лично с нами, — именно на это ставят Realtime Worlds.

Зомби в городе

APB — игра, рассчитанная на более широкую аудиторию, чем онлайновые шутеры или стандартная MMORPG, и задача Realtime Worlds — сделать так, чтобы любой игрок без труда нашел себе нишу и занятия в Сан-Паро.

На правоохранительные органы возлагается ответственность за патрулирование территории, розыск преступников, охрану тысяч слоняющихся вокруг NPC. Преступники промышляют охотой на мирных жителей и их автомобили, ограблением банков и магазинов. В релизе Сан-Паро будет состоять из двух больших округов, Havalynd (деловой центр) и Waterfront (туристическо-развлекательный комплекс на берегу залива). Каждый — площадью в квадратный километр, внутри — по сорок кварталов. Те, в свою очередь, сравнимы по размеру со среднестатистической картой в многопользовательском шутере.

По словам Морленда, APB будет использовать совершенно новую модель развития: вместо обычного выпуска аддонов с постепенным расширением карты разработчики, в тесном сотрудничестве с игроками, намерены создавать новые городские районы с уникальными режимами игры. Один округ будет целиком заточен под уличные гонки, другой — под паркур, третий и четвертый — под войну с зомби...

«Наша цель — дать игрокам как можно

В APB обещают правдоподобную физику и управление автомобилями. Автомобильные погони и перестрелки на ходу — важнейшая часть геймплея.

Игра-остров

Место APB в мировой структуре онлайновых игр

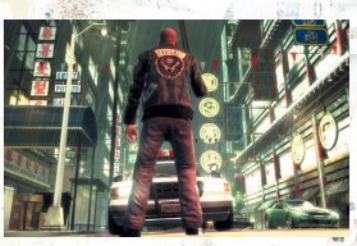
World of Warcraft

Посчитав, сколько времени нужно, чтобы докачаться до последнего уровня в WoW, Джонс серьезно задумался о том, можно ли сделать онлайновую игру без гринда вообще.

Counter-Strike

Любимая игра сотрудников Realtime Worlds: все сюжетное напряжение в ней создается исключительно силами самих игроков.

GTA 4



Цель разработчиков — создать игру, не уступающую в доступности GTA, но при этом взвалить все обязанности вражеского и дружеского AI на самих игроков. Как и большинство дизайнерских функций.

более широкий выбор интересных занятий, в которых они смогут реализовать своих персонажей и заложенные в игре возможности. Мы не хотим просто расширять площадь города и увеличивать количество миссий».

Дэвид Джонс (а за ним и вся компания) ненавидит традиционные MMORPG-модели и считает идеалом онлайновой игры **Counter-Strike**: в APB введут жесткие ограничения на количество переносимого с собой оружия и предметов, число параметров персонажа тоже ограничат (одним лайфбаром), а разница между начинающим и продвинутым игроком будет заключаться в тактическом мастерстве, а не в параметрах оружия и доспехов.

Дуэльный союз

Все верно — прокачки персонажей в APB нет даже в той минимальной степени, в которой она была представлена в Crackdown. За выполнение миссий дают деньги, которые можно потратить на покупку нового оружия или автомобиля и апгрейды, но главные достижения в игре — социальные.

Игрок борется за то, чтобы своими действиями заработать репутацию в онлайновом сообществе. Лучшим бойцам будут ставить статуи в общественных местах — навыки обращения с графическим редактором в APB ценятся не меньше, чем владение огнестрельным оружием. Если не хочется возиться с созданием благообразного лица аватара, можно потратить игровые деньги и лечь к мастеру на пластическую операцию. На аукционе APB будет продаваться не лут, а созданная другими игроками одежда и образчики дизайна — татуировок, узоров для автомобилей... Можно стать модным дизайнером и заставить все население Сан-Паро носить джинсы или курточки с вашим лейблом.

Кастомизация распространяется и на машины — в APB тридцать с лишним автомобилей, каждый — с многочисленными модификациями (от колес до стереоколонок) плюс налепленные поверх узоры и логотипы. Вот такой тут будет, с позволения сказать, крафтинг — в игре ценится не проведенное за выполнением однообразных заданий время, а индивидуальные способности участников.

Ветеранов от новичков в APB будет очень легко отличить по количеству цепей и пирсинга. Ну, и по «Узи» в руках.

Разработчики хвастают, что в APB невозможно создать уродливого персонажа мужского или женского пола — несмотря на обилие модификаций, из редактора будут выходить более-менее живые люди. Хотя пользователи, несомненно, постараются.

Spore

Как и в главной однопользовательской онлайновой игре нашего времени, игрокам в APB дается возможность выделиться из общей серой массы при помощи встроенного редактора. Пока талантливые пользователи творят, бездарности стоят в очереди за контентом.

Second Life

APB — это как если бы унылую утопию Second Life захлестнула волна преступности.

Forza Motorsport

В APB будут такие же онлайновые аукционы кастомизированных автомобилей, как и в знаменитом автосимуляторе от **Turn 10 Studios** для Xbox 360.

Уровень индивидуализации персонажей — одна из причин введения лимита в 100 игроков на город (хотя между разными онлайновыми версиями Сан-Паро можно будет свободно переключаться). При большей населенности движок **Unreal 3** с таким количеством деталей просто не справился бы.

Другая причина — тонкости матчмейкинга. В APB нет периодов ожидания и скучных вестибюлей, здесь происходит мгновенный отбор кандидатов на индивидуальные и групповые дуэли. Причем если игра решит, что один из игроков достаточно опытен и хорошо экипирован, то может стравить его с четырьмя новичками, вооруженными одними пистолетами. Если одна и та же банда преступников успешно уходит от преследования, то к охоте за ней могут подключиться дополнительные группы полицейских, набранные из случайных игроков.

У тех сотрудников правоохранительных органов, которые не откликаются на срочные вызовы, будет падать репутация, их задания начнут уходить к другим группам; преступники, в отличие от своих законопослушных недругов, могут сражаться не только с игроками другой фракции, но и друг с другом. Все виды игровой деятельности организованы в лиги — есть даже лига по воровству автомобилей, ждущая своих чемпионов.

«Масштаб и разнообразие игры — это не противоречащие друг другу понятия, — говорит Морленд. — Матчмейкинг — часть любого из предлагаемых нами видов геймплея. И заранее поставленные дизайнерами миссии, и свободная деятельность в открытом мире — все это в конечном счете сводится к дуэлям между игроками. В онлайновой игре важны не только разные типы взаимодействия и цели, которых мы добиваемся, но и отношения, выстраивающиеся между игроками».

APB.fm

И действительно, несмотря на то что 100 человек — смешная цифра по меркам **World of Warcraft**, в онлайновых играх дело не только в количестве причастных, но и в правдоподобии игрового мира, в возможностях кастомизации, благодаря которой люди воспринимают друг друга не как мишени, а как персонификацию чьего-то «Я».

Помимо всего прочего, разработчики ищут способы интеграции уже существующих социальных сетей с возможностями APB. Так, уже заключено соглашение с музыкальным сайтом Last.fm. Разъезжая по городу, тут можно слушать музыку из личной MP3-библиотеки — если

Если учесть, что игроки все-таки делятся на тех, у кого есть ракетные установки, и тех, у кого их нет, то в слова о полном отсутствии прокачки и всеобщем равенстве верится с трудом.

За одну только возможность вырядиться Джейсоном из «Пятницы, 13-е» и взять в руки винтовку Драгунова мы готовы записать APB в самые ожидаемые игры 2010 года.

Супергерои в большом городе

Crackdown — первая игра Realtime Worlds, сверхчеловеческий паркур-симулятор, до сих пор не имеющий себе равных

Хотя выпущенный на Xbox 360 Crackdown был принят широкой общественностью за клон GTA, эта игра имеет мало общего с гангстерскими симуляторами и куда больше напоминает лучшие интерактивные комикс-адаптации. Автомобили в ней если и использовались, то не для перемещения по городу, а для игры в титанический боулинг (взрывы, скрежет металла). Основным и самым приятным времяпрепровождением был не отстрел преступников (поскольку и структура миссий, и механика перестрелок в игре были весьма условные), а невозможные прыжки по крышам небоскребов и охота за зелеными сферами ловкости. По мере развития параметра Agility нам дозволялось прыгать все выше и дальше, и к середине игры при каждом перелете с крыши на крышу над улицами Pacific City по-настоящему захватывало дух.

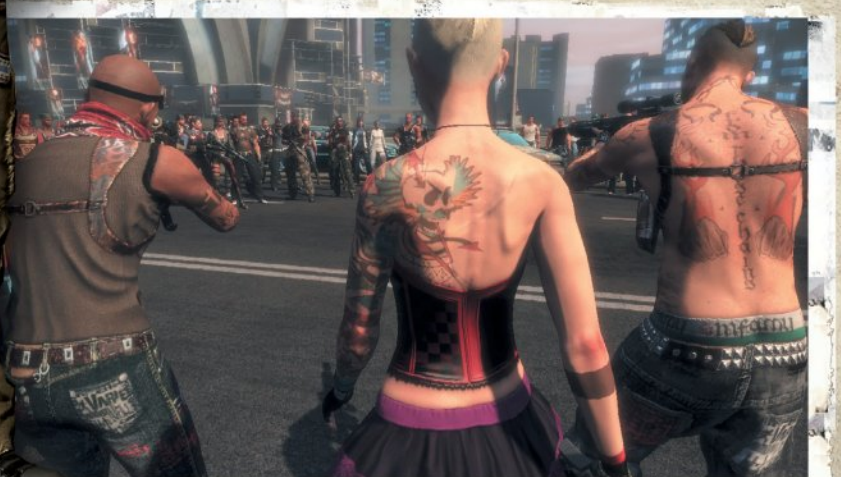
Онлайновый кооператив на двух игроков тоже был посвящен не столько уличным гонкам и избавлению города от криминального элемента, сколько экстремальным супергероическим забавам. Вы были сильны, как Халк из **The Incredible Hulk: Ultimate Destruction**, и свободны, как Питер Паркер в **Ultimate Spider-Man**. И вас было двое!

Если по каким-то причинам Crackdown прошел мимо вас в феврале 2007 года — смело покупайте его сейчас. В этой игре есть все то, что так и не получилось у авторов **Prototype** и **Assassin's Creed**.

такой трек есть в архиве другого игрока, то он услышит доносящуюся из чужой машины мелодию. А если аналогичной песни нет, то APB подключается к Last.fm и ищет похожих исполнителей. Можно задать и индивидуальные настройки — опция «из моей машины всегда слышен ямайский психоделический рок», безусловно, поможет вашему аватару выделиться из толпы.

Можно сочинить и записать в музыкальном редакторе собственный гимн, который придется выслушивать каждому из убитых вами противников. Все общение — через голосовой чат («печатать в APB некогда»). В сотрудничестве с американской компанией Vivox разработана система трехмерного позиционирования голосов — выкрикиваемые во время перестрелки команды будут естественно вписаны в городской ландшафт. Голос персонажа, кстати, тоже настраивается индивидуально.

По мнению шотландских разработчиков, экономику, миссии и сюжет можно оставить на совести самих игроков. Главное — предоставить им «песочницу» и побольше редакторов, а дальше пользователи сами разберутся и организуются. Сейчас трудно сказать, удастся ли авторам заинтересовать игроков онлайновой игрой без прокачки персонажей (хотя может статься, что прокачка все же будет — только скрытая) и насколько эффективной окажется базовая механика. Но ясно, что неуклюжие механизмы MMORPG — далеко не единственный маршрут развития многопользовательских игр, есть и другие пути... И нам очень, очень нужны разработчики, у которых хватает таланта и смелости заниматься такими проектами. Особенно подобные микрореволюции ценятся в MMOG, где отсутствие орков и магии считается верхом нонконформизма и смелости. Если у Realtime Worlds все получится, то хочется верить, что исключения, подобные описанному, будут появляться в этой рубрике чаще двух раз в год. ■



Совершенно не факт, что подобные татуировки будут доступны в редакторе персонажей — их вполне могут набивать (за деньги) в местном тату-салоне.

Реклама

КРИ 2009
ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ КОНСОЛЕЙ

ИЛ-2 ШТУРМОВИК

крылатые хищники

НЕБО БУДЕТ НАШИМ! СЕНТЯБРЬ 2009

7 www.pegi.info
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
PLAYSTATION 3 PSP XBOX 360 NINTENDO DS Gaijin entertainment 1С ФИРМА «1С» 505 GAMES

© 2009 ЗАО "1С". Все права защищены. Игра для PLAYSTATIONR3 and Xbox 360 разработана компанией Gaijin Entertainment. Игра для PSP™ (PlayStation®Portable) разработана SME Dynamic Systems Ltd. Игра для DS разработана DiP Interactive. Published by 505 Games under license by 1C Company. В компонентах данного программного обеспечения используется сетевое программное обеспечение RakNet 3.0 (©2008 Jenkins Software LLC). RakNet является товарным знаком Jenkins Software LLC, все права защищены.Представлены материалы © 2003, European Space Imaging GmbH, all rights reserved. This product is not endorsed, sponsored or affiliated in any way to the United States Air Force, the Royal Air Force, the Luftwaffe, the Russian or Italian Air forces or any of the manufacturers of the airplanes depicted, including the Boeing Company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотип Xbox являются охраняемыми товарными знаками группы компаний Майкрософт. "PS", "PLAYSTATION" and "PSP™" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.

Жанр
Завоевательная стратегия
Издатель
Sega
Разработчик
The Creative Assembly
Похожесть
Empire: Total War
Rome: Total War – Alexander
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
www.totalwar.com/napoleon

Дата выхода
Февраль 2010 года

Василий Ветлугин

МАЛЕНЬКАЯ ПОБЕДОНОСНАЯ ВОЙНА

«Игромания» берет Москву в новой стратегии, посвященной самому одиозному полководцу в мире

Что? Новая глава в истории Total War, полностью посвященная Наполеону Бонапарту.
Где? Хоршем, Великобритания. Телемост с The Creative Assembly.

Самый драматический и душераздирающий момент в истории наполеоновских войн — битва при Ватерлоо, последняя схватка Наполеона. Это был чистый жест отчаяния. Франция, измученная беспрерывными войнами, уже не могла противостоять антифранцузской коалиции, единственным шансом оставалось — разгромить войска союзников поодиночке. При Ватерлоо Наполеон пытался разобраться с англичанами, пользуясь одной лишь наглостью. Сражение сначала превратилось в бойню, а бойня — в эпическую битву, которой не постыдился бы иной древнегреческий эпос. Люди сходили с ума прямо на поле боя, каре старой гвардии к вечеру не могло передвигаться из-за гор трупов, под маршалом Неем убили четыре лошади (он орал: «Смотрите, как умирает маршал Франции на поле битвы!» — но так и не умер), английская пехота выдержала двенадцать атак тяжелой французской кавалерии.

К англичанам подошел на подмогу прусский корпус, и к сумеркам французская армия перестала существовать. Перебили или обратили в бегство всех, кроме старой гвардии. Прокопченные пороховым дымом солдаты, большинство из которых прошли все кампании Наполеона, они стояли в огромном каре посреди гор тру-

Морские баталии, один из самых непропеченных ингредиентов Empire, в Napoleon доведут до ума.

Похоже, Napoleon станет лучшим генератором исторических полотен. Не удивимся, если через несколько лет эти скриншоты появятся на страницах учебников.

Строевым шагом

Новые разновидности пехоты в Napoleon: Total War

Французские кирасиры

Танковые войска времен империи Наполеона. Тяжелая конница, вооруженная страшными палашами и двухсторонними металлическими кирасами (отсюда и пошло название). Кирасы не могли защитить от картечи и ружейного огня с близкого расстояния, но прекрасно справлялись с выстрелами издалека и ударами холодным оружием. Главная задача кирасира — набрав скорость, влететь со всей дури в середину вражеского строя, заставив противника сломать строй и разбежаться. Именно ради этого Ней раз за разом натравливал измученных кирасиров на английские каре при Ватерлоо.

Брауншвейгская пехота

Настоящие псы войны родом из Германии. Отличаются железной дисциплиной и превосходной стойкостью в бою. Вместе с английскими союзниками они успешно отражали атаки французских кирасиров при Ватерлоо, участвовали в войне на Пиренейском полуострове, проявив себя с самой лучшей стороны. Униформа их старших братьев, брауншвейгских «черных гусар», послужила источником вдохновения для создателей формы бойцов СС.

Используйте брауншвейгцев как основу построения вашей армии, выдвигая их в места возможных кавалерийских ударов.

Австрийские уланы

Несмотря на Австрию в названии, эти подразделения набирались и обучались за счет поляков, на бывших польских землях. По сути, это были знаменитые польские уланы, возрожденные под новым именем. Польша имеет долгую историю использования легкой кавалерии с пиками — в основном уланы выпускались для преследования бегущего противника и для скоротечных атак на тяжелую кавалерию: кирасиры просто не могли за ними угнаться, а их палаши были бесполезны против длинных копий уланов. Используйте австрийских уланов для ослабления тяжелой кавалерии противника и добивания дрогнувших полков.

Черная стража

Подразделение, созданное из шотландских горцев после якобитского мятежа 1715 года, чтобы держать в повиновении горные кланы. Участвовали в испанской кампании Веллингтона, сражались при Ватерлоо, отлично проявив себя. Благодаря традиционной горской горячности и высокому боевому духу «черная стража» не может похвастаться высокой дисциплиной, поэтому используйте их главным образом для нападения. К слову, это подразделение британской армии существует до сих пор.

Британская тяжелая кавалерия

В некотором роде это аналог французской тяжелой кавалерии. Разница в том, что Наполеон последовательно занимался созданием кирасирских полков, а англичане не уделяли должного внимания тренировке своих кавалерийских офицеров. Кроме того, при назначении в полк и продвижении по службе солидную роль играл материальный достаток будущего командира, поэтому ответственные посты занимали не всегда самые достойные. В результате при Ватерлоо атака тяжелой британской кавалерии была остановлена французскими уланами, которые перебили большое число кавалеристов.

пов, на поле безнадежно проигранной битвы. Все было кончено, империя пала, Наполеон разгромлен. Английский генерал Колвилл крикнул: «Храбрецы, сдавайтесь!» В ответ французский генерал Камбронн заорал: «Дерьмо! Гвардия умирает, но не сдается!» И гвардию смели картечью.

В первом квартале 2010 года вы сможете выделить старую гвардию рамкой и лично отправить ее в последнюю атаку. Или кликнуть «Зарядить картечью» на панели управления английской батареи. Или приказать Нею построить тяжелых кирасиров клином и заходить к англичанам с фланга. В феврале 2010 года выходит **Napoleon: Total War**, новый проект в платиновой серии **Total War**.

Ведь недаром

Англичане из **The Creative Assembly** особо подчеркивают, что речь идет не о дополнении к **Empire: Total War**, а об абсолютно самостоятельном проекте. В Napoleon будет три новых глобальных карты, безумное количество свежих юнитов (322 штуки, на изучение исторических униформ выделили отдельного дизайнера) и целая рота знаменитых генералов (включая Кутузова).

Каждая из трех глобальных карт посвящена одному из моментов в военной карьере Наполеона (и все они сильно меньше по размеру, чем карта из Empire). Первая кампания позволит отыграть итальянские войны, устроив дебош в Австрии и Италии. Вторая рассказывает о египетских приключениях Наполеона — он посетит с туристическими целями Ближний Восток и Африку (к слову, нос у статуи сфинкса отстрелили из пушек как раз наполеоновские войска). И, наконец, последняя и

Несмотря на то, что англичане наняли отдельного человека для изучения военной формы, ошибки наверняка будут. Но их, как правило, исправит первый же мод.

Новые постэффекты призваны оживить красивую, но стерильную картинку Empire.

Знаменитые командующие Наполеона

Маршал Мишель Ней

«Рыжий лев» Франции, который специализировался на кавалерийских атаках. О его потрясающем бесстрашии и столь же потрясающей ярости сложены легенды, кавалеристы шли за ним в огонь и воду. Несмотря на то что находился в самой гуще схватки, пережил Ватерлоо и был расстрелян по приговору военного суда за измену французской короне (переход на сторону Наполеона после его возвращения).

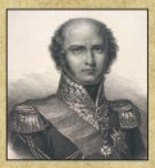
Маршал Иоахим Мюрат

Король Неаполитании. Приходился Наполеону родственником — был женат на его сестре. На поле битвы командовал летучими кавалерийскими отрядами, нанося дерзкие и неожиданные удары. В русской кампании Наполеона не участвовал, но когда тот попытался вернуться в 1815 году, Мюрат предложил Наполеону свои услуги. Наполеон от предложения отказался, а Мюрат за него был арестован и расстрелян.

Маршал Луи Александр Бертье

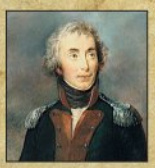
Главный штабной теоретик Наполеона. Его наработки по управлению войсками впоследствии использовали все военные штабы ведущих европейских держав. Так или иначе спланировал все военные кампании Наполеона. В частности, стал архитектором чудовищного поражения русских при Аустерлице. По возвращении Наполеона примыкать к нему не стал, но все равно погиб во время его стодневного правления при невыясненных обстоятельствах.

Маршал Луи Николя Даву



Единственный наполеоновский маршал, не проигравший ни одного сражения. Известны случаи, когда войска под командованием Даву побеждали вдвое превосходящие вражеские силы. Командовал войсками со страшной суровостью, почти жестокостью, беспощадно карая подчиненных за малейшие нарушения дисциплины. После возвращения Наполеона примкнул к нему, участвовал в битве при Ватерлоо. После Ватерлоо потребовал от союзников амнистию, грозясь в противном случае продолжить сопротивление с остатками армии. Союзники предпочли не рисковать и выполнили требования Даву.

Маршал Эммануэль Груши



Маркиз. Участвовал в подавлении Вандейского восстания (обернулось страшной бойней и издевательствами над жителями восставших регионов), сопровождал Наполеона в русском походе, сражался при Бородино, впоследствии командовал священной гвардией, которая обеспечила эвакуацию Наполеона из России. При Ватерлоо Груши не смог вовремя подойти на помощь и, по мнению Наполеона, стал главным виновником поражения. После возвращения Бурбонов бежал в Америку.

самая трагичная кампания позволит вам побороться с антифранцузской коалицией в Европе. Поход в Россию, взятие Петербурга, может, высадка в Англии? При известном желании вы сможете завоевать всю Европу (хотя это и будет очень трудно), установив тысячелетний французский рейх. Или же, плюнув на «корсиканское чудовище», начать играть за Российскую империю, разбить орды французских варваров еще на границе, а затем перейти в контрнаступление до самого Парижа.

Кроме того, будет обучающая кампания (вроде американской из Empire), которая расскажет о ранних этапах жизни Наполеона — от прибытия с Корсики до осады Тулона, с этих событий фактически началась военная слава Бонапарта.

Уменьшение масштабов глобальной карты компенсируется повышенной детализацией: The Creative Assembly хотят отобразить скитания французов по миру в мельчайших подробностях. Кроме того, обещают великое множество кинороликов и даже сквозной сюжет, благодаря которому можно будет проникнуться личной историей полководца.

Смешались в кучу

Планируются некоторые изменения и в боевой системе. Во-первых, войска станут гораздо более зависимы от генералов, причем как на поле боя, так и на стратегической карте. В глобальном режиме оставшиеся без генералов подразделения начнут медленнее передвигаться, не смогут получать подкрепления и будут особо страдать от неблагоприятной внешней среды. Грубо говоря, египетские пустыни или промороженные московские леса и унесут жизни ваших гренадеров без всякого боя (поэтому если пойдете на Москву, то передвигайтесь как можно быстрее), а уж без военачальников воины начнут еще и дезертировать. В пылу сражения те полки, что находятся рядом с генералом, получат огромные бонусы, позволяющие выдерживать самые жестокие атаки (это было и в Empire, но там все-таки

Погода традиционно играет ключевую роль в битве…

…поэтому, играя за Россию, всегда выгодно биться на своей территории.

роль и личность полководца не были выражены так явно). Соответственно, охота на командующего, и раньше бывшая популярным развлечением, в Napoleon приобретет, простите, королевский размах.

Кроме того, обещают серьезные изменения в искусственном интеллекте: кремниевые полковники смогут правильно оценивать ситуацию и просчитывать возможные варианты развития событий. Немного подлатают и морские баталии: появится, например, спецспособность, позволяющая ремонтировать корабли прямо во время боя. То есть при определенной сноровке получится вывести из-под огня противника серьезно поврежденный флагман и, задержав врага другими судами, подремонтировать корабль, а затем вернуть его в схватку.

Максимальное число юнитов, к сожалению, не изменится — все те же 10 000. Зато The Creative Assembly обещают серьезно оптимизировать движок Warscape, ощутимо повысив его производительность даже на бюджетных компьютерах. Ожидается также новая система расчета игровой физики, при которой артиллерийские ядра начнут вести себя куда более реалистично. Физику дополнит приведенное в чувство освещение, переработанная система частиц (отвечает за брызги воды, грязи, а также комья земли из-под копыт), постпроцессинг и прочие сложные и нудные термины. Удачней всего результат работы англичан иллюстрируют окрестные скриншоты — они выглядят сильно лучше, чем картинки из оригинальной Empire.

Внутренняя империя

Наконец, обещают переиначенное строительство зданий в провинциях — новая система призвана лучше отражать привнесенные Наполеоном реформы. Тут стоит заметить, что, например, правостороннее движение в Европе распространилось именно благодаря завоеваниям Бонапарта (а Англия, избежавшая оккупации, осталась с левосторонним), поэтому подобные обещания — не пустой звук.

Не меньше смысла в углублении различий между линейной пехотой разных стран. Так, отечественные солдаты будут отличаться большей стойкостью в ближнем бою, в то время как прусские вояки славятся отменной дисциплиной. В результате две армии, даже если они собраны из одних и тех же юнитов, будут вести себя совершенно по-разному.

Кроме кампании с роликами и сквозным сюжетом, The Creative Assembly собирает еще и ворох отдельных сражений, от Бородино до упомянутого уже Ватерлоо. Смысл этой затеи в том, чтобы мы с вами могли в любой момент отыграть любую более-менее значимую баталию наполеоновской эпохи. С морскими стычками все не так замечательно, но поддержание континентальной блокады Англии, несомненно, станет одним из самых важных моментов в игре.

■■■

Наигравшись с моделированием всего мира сразу, The Creative Assembly, наконец, решили дать игрокам то, о чем те мечтали долгие годы: внятную сюжетную линию (в схожем по замыслу **Rome: Total War — Alexander** ее не было). Англичане смещают фокус со стратегии на тактику. Фактически Napo-leon — это новый этап в развитии сериала Total War, который всегда являл собой бессюжетную стратегическую песочницу. Результаты перехода от всемирной свободы к драматической истории можно будет увидеть в начале 2010 года. ■

До тех пор пока кто-нибудь из конкурентов сможет выдавать картинку, хотя бы отдаленно напоминающую эту, The Creative Assembly могут спать спокойно.

Все, кто был в Лувре в апартаментах Наполеона, знают — человек, который жил в такой обстановке, просто не мог обладать меньшими амбициями.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ
Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ
Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ
Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Александр Башкиров

ЖАНР Аркадный шутер

DREAMKILLER

- Издатель: Aspyr
- Разработчик: Mindware Studios
- Похожесть: Painkiller, Psychonauts
- Мультиплеер: Интернет, Локальная сеть
- Сайт игры: Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА

Октябрь 2009 года

Начав в 2005 году со шпионского экшена **Cold War** (эдакий **Splinter Cell** с журналистом в главной роли), чешская компания **Mindware Studios** два года занималась некоммерческим модом к своему любимому европейскому аркадному шутеру, название которого очень похоже на **Dreamkiller**. В 2007-м мод привлек внимание издателя **DreamCatcher Interactive** и превратился в полномасштабный коммерческий аддон **Painkiller: Overdose**. Как объяснил нам продюсер Джиндрих Релик, «геймплей в нашем новом шутере такой же, как в Painkiller, но сама игра при этом будет совершенно другая».

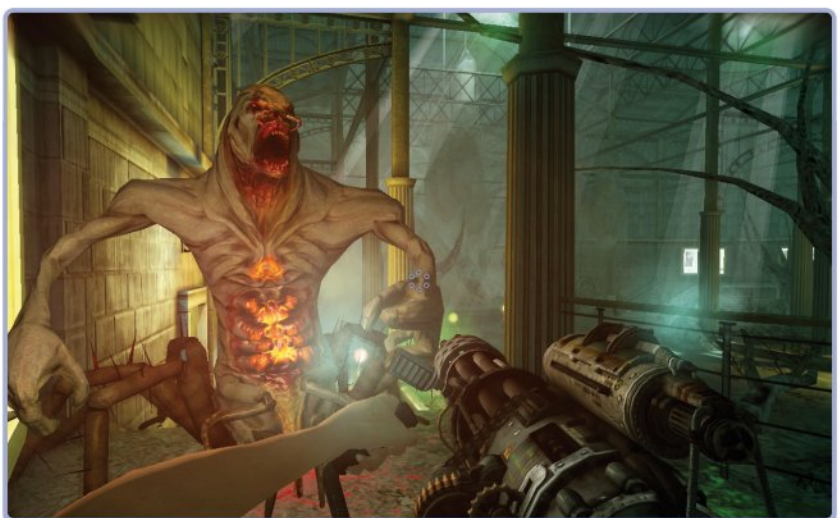
Отличия в основном концептуальные: из религиозного хоррора разработчики ударились в чистую психоделику. Главная героиня Dreamkiller — психолог Алиса Дрейк, которая с оружием в руках проникает в кошмары собственных пациентов и избавляет их подсознание от омерзительных собакоподобных монстров и прочих гигантских пауков. В игре 12 уровней, каждый из которых посвящен одной конкретной фобии или неврозу: небоскреб (кошмар всех, кто боится высоты), сумасшедший дом (женщина боится загреметь в психушку), кукольный театр (с маленьким игроком в огромных декорациях), затянутый паутиной зоопарк (арахнофобия), дремучий лес (боязнь заблудиться) и так далее. Если в клинике для душевнобольных враги носят маски и смирительные рубашки, то в лесу за нами гоняются ожившие деревья, которые, цитируем, «умеют генерировать над игроком локальную бурю» (сыпаться будет не просто град, а файерболы или сломанные ветки).

Если вы на этой картинке увидели что-то, кроме гигантского пулемета, значит, Dreamkiller — игра не для вас.

Человеческая психика чехами трактуется как набор аттракционов — схожим образом поступали авторы поздних серий «Кошмара на улице Вязов». «Поскольку во сне возможно все, хрупкая женщина у нас умеет стрелять из гигантского оружия и истреблять несметные орды монстров, — продолжает Релик. — В мире снов другие правила».

Хотя мотивация тут другая, структура уровней ничем не отличается от Painkiller. Выходим на закрытую локацию, убиваем всех врагов, открывается дверь на следующую сцену. Помимо обычных монстров и боссов, в игру добавлены стражи — мини-боссы, умеющие воскрешать уже умерщвленных вами противников.

По замыслу авторов средства расправы с монстрами игроку любезно предоставляет подсознание пациентов, так что ни одна из огнестрельная единица в Dreamkiller не выглядит так, словно ее мог придумать психически здоровый человек. Из монстров выпадают бонусы, которые можно будет тратить на апгрейд оружия (оно тут обрастает дополнительными компонентами), восстановление здоровья и наращивание концентрации — местной разновидности маны, которая позволяет Алисе глубже проникать в подсознание пациента и … телепортироваться. Телепортация — очень полезная вещь для клона Painkiller: она не только спасает там, где уже не выручит стрейф с зажатой клавишей «огонь», но и ускоряет действие. А оно в Dreamkiller и так обещает быть стремительным: убив несколько врагов подряд, Алиса начинает быстрее двигаться и стрелять, а после десяти убийств переходит в режим берсерка.



В настоящей психоделической игре роль врагов следовало бы исполнять пятнам Роршаха.

■■■

Хотя разработчики говорят, что сюжет не так прост, как кажется, и намекают, что всех пациентов Алисы объединяет что-то общее, от игры с таким названием невозможно ожидать чего-то, помимо стрельбы по монстрам, боссам и спаунпойнтам. Dreamkiller вряд ли поднимется до дизайнерских высот **American McGee's Alice** или философских обобщений **Psychonauts** — у нее больше общего с **KISS: Psycho Circus — The Nightmare Child** или немецким шутером **Psychotoxic**. Психоделика здесь — не цель, а средство, дизайнерский инструмент. Нас явно ждет улучшенный и расширенный аддон к Painkiller, в котором можно будет направить на свою фобию устрашающего вида пушку и радостно нажать огонь. Всегда бы так. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Альтернатива грядущему Painkiller: Resurrection. В поисках вдохновения разработчики заглянули в подсознание и обнаружили там не только набор фобий, но и неформатный пулемет.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

Александр Линтон
RS@IGROMANIA.RU

NUCLEAR DAWN

ЖАНР
- Шутер
- RTS

- **Издатель**
  Не объявлен
- **Разработчик**
  InterWave Studios
- **Похожесть**
  - Half-Life 2
  - Серия Savage
  - Серия Battlezone
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Сайт игры**
  www.nucleardawnthegame.com

ДАТА ВЫХОДА
2010 год

За последние несколько лет передовой, но толком не сформированный жанр action/RTS полностью переехал в инди-сектор. В девяностых возможность взглянуть на стратегическое поле боя глазами отдельно взятого юнита казалась чем-то умопомрачительным, каждый уважающий себя издатель обязательно держал в портфолио подобный жанровый коктейль. Когда прошла эйфория, быстро выяснилось, что кроме мгновенных прыжков между шутером и RTS нужен какой-то уникальный геймплей, а его так никто и не придумал. Исправлять ситуацию взялись молодые и независимые производители модов. Вот уже третий год в разработке находится **Natural Selection 2**, коммерческая версия одноименной модификации **Half-Life 2**, а ей на пятки наступает **Nuclear Dawn**, полномасштабный дебют голландцев **InterWave Studios** (и тоже — бывший мод). Правда, последовательность добавления ингредиентов у них другая: стрельба на первом месте, стратегия — на втором.

Nuclear Dawn — это в первую очередь командный шутер, больше всего напоминающий **Team Fortress 2**: две команды, несколько классов бойцов (шпион, пехотинец и воин в экзоброне), вспомогательные постройки. Разница в том, что за сооружения в игре отвечает не полевой персонаж, а командир, роль которого исполняет один из игроков. Для него-то игра и будет выглядеть как RTS.

Похоже, что у Half-Life 2 авторы позаимствовали не только технологию, но и городскую архитектуру.

Командир самолично не лезет под огонь, а вот тактика почти целиком ложится на его плечи. Сооружение базы, расстановка обороны, организация поддержки — все на совести этого человека. Солдаты же самоотверженно собирают грудью свинец, приносят к ногам вожака драгоценные ресурсы и, конечно, мечтают занять его место.

Вообще, одна из причин, по которой стоит ждать Nuclear Dawn, — возможность посмотреть, как будут складываться отношения стратега и «пушечного мяса». Ведь под управлением живого игрока находятся настолько же живые люди, а не безмозглые кучки полигонов с набором заранее прописанных фраз вроде варкрафтовского «да, милорд». Здесь приказы самодура могут быть оспорены. Если юниты разбегутся в разные стороны, будет уже не до тактических изысков, придется налаживать отношения с подчиненными. Те, в свою очередь, тоже могут влиять на действия командира: запрашивать подкрепление, оружие, постройки. И уж если начальство не порадует помощью, надо будет изворачиваться самостоятельно.

Вечнозеленый движок **Source** и его физическая модель гарантируют разрушаемые декорации, так что импровизация на поле боя может привести к самым неожиданным результатам. Нам обещают дыры в укрытиях и прочие стенобитные радости. В общем, в Nuclear Dawn совершенно точно найдется место настоящей военной драме.

Чего не скажешь о драме сюжетной. Завязка не интереснее, чем облако тегов: Третья мировая, постъядерный, Запад против Востока. Консорциум Свободных Штатов (Запад) и Народная империя (Восток) в основном будут беспокоиться о том, как побыстрее сровнять с землей вражескую базу. С другой стороны, и за это можно сказать спасибо. Потому что сценарный бэкграунд для многопользовательского проекта — большая редкость. А Nuclear Dawn полностью заточена под игру в онлайне.

■■■

Удивительно, но спустя одиннадцать лет после выхода **Battlezone** подобные эксперименты все еще будоражат воображение. Интересно также, что судьба жанра полностью оказалась в руках независимых модостроителей. В любом случае через год станет, наконец, ясно, чего не хватало гибриду шутера и RTS — денег или все-таки воображения. ■

Интересно, что услышит в свой адрес командир, отправивший подчиненных в обход через канализацию?

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Очередная попытка скрестить шутер со стратегией в реальном времени. Кому-то придется терпеть чужие указания, а кому-то — привыкать к чересчур своенравным юнитам.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

УМНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ЗАБОТЯТСЯ О ВАС

Перед вами – не просто монитор. Перед вами умные технологии уникальной серии W53. Автояркость уменьшает напряжение глаз, переход в режим кино позволит сконцентрировать ваше внимание на онлайн-роликах, не отвлекаясь на яркую баннерную рекламу. Сенсорное управление обеспечивает оптимальную работу с мультимедиа, а встроенный таймер подаёт сигнал, когда вашим глазам пора отдохнуть. Мониторы серии W53 – технологии комфорта для ваших глаз.

***

Мониторы серии W53
www.lg.ru

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

* Постигнуть неведомое
** Смарт
*** Исходное разрешение

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76 (бесплатная горячая линия по России). www.lg.ru

Олег Ставицкий
RS@IGROMANIA.RU

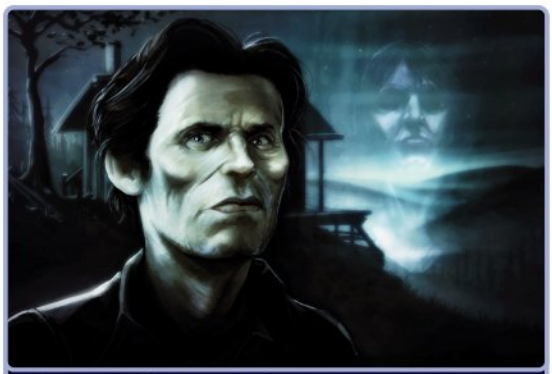
EDEN

ЖАНР Экзистенциальный хоррор

- **Издатель**: Не объявлен
- **Разработчик**: Zentropa Games
- **Похожесть**: Myst, Eve, Obsidian
- **Мультиплеер**: Отсутствует
- **Сайт игры**: Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

Ларс фон Триер — фигура, чьим именем можно пугать посетителей мультиплексов. Вот уже много лет он как будто проверяет своих зрителей на прочность: снимает душераздирающие драмы о том, как слепая труженица рабочего цеха идет на казнь ради своего сына («Танцующая в темноте»), как группа леворадикальных буржуа изображает в общественных местах умственно отсталых («Идиоты»), как жители деревни сначала укрывают у себя бандитскую дочку, а потом превращают ее в общественную рабыню («Догвилль»).



После анонса Eden редакция «Игромании» с нетерпением ждет игр по Бергману, Линчу и Тарковскому.

Для тех, кто не смотрел фильм, поясняем: Эдемом назывался дом в лесу, куда главные герои отправились на сеанс взаимного психоанализа.

Фон Триер, человек, безусловно, талантливый (и столь же очевидно — глубоко нездоровый), придумал в свое время свод правил под названием «Догма'95», согласно которому авторам запрещалось использовать искусственный свет, декорации, спецэффекты и любой звук, кроме того, что записан непосредственно в кадре. Доходило до того, что титры царапали маркером на картоне или мелом на асфальте. Когда ему надоела «Догма», он поставил дилогию «Догвиль»-«Мандерлей», полностью лишенную декораций (помещения были обозначены трафаретом на полу), снял офисную комедию «Самый главный босс» и загремел в клинику с неврозом. А после выписки привез на последний Канский фестиваль «Антихриста», где зрители и критики сделали вывод, что режиссера в больнице явно недолечили.

Публично освистанный «Антихрист» — аллегорическая история о том, как семейная пара едет в лес для того, чтобы справиться с потерей своего сына, первый час прикидывается драмой про психоанализ, после чего врубает настоящую шокотерапию: отрезанные ножницами половые органы, какая-то дикая металлическая конструкция, вбитая в мужскую ногу, говорящие звери в лесу. Трудно представить себе фильм, менее подходящий для того, чтобы делать по его мотивам игру. И тем не менее свежесозданная датская студия **Zentropa Games** анонсировала **Eden** — квест (!) по мотивам «Антихриста».

Eden придумал вовсе не Ларс фон Триер, а Мортен Иверсен, бывший сотрудник **IO Interactive**, автор сценария первых двух **Hitman**. Несколько лет назад Мортен создал свою собственную студию **ZeitGuyz** и в ее составе сочинил **Recoil: Retrograd** — стимпанк-приключение про путешествия во времени (подробнее см. «Игроманию» №4/2008). Recoil, по всей видимости, не увидит свет в ближайшие несколько лет: сейчас Мортен целиком занят новой студией и своим квестом.

Сам он описывает Eden как «кошмарную версию **Myst**». «Вы только, пожалуйста, не думайте, что у нас будет инвентарь, головоломки и прочая жанровая ерунда. Мы взяли из квеста только совсем базовые вещи: систему перемещений от первого лица, point & click механику и тому подобное», — говорит Мортен. Eden — не игра в традиционном смысле, это скорее среда для исследования, в том числе и себя. Перед началом вам будет предложено заполнить небольшую анкету, в которой необходимо указать свои фобии. Eden анализирует эту информацию и перестраивается соответствующим образом.

С точки зрения, кхм, сюжета мы имеем дело с прямым сиквелом к событиям фильма. Играть предстоит за героя Уильема Дефо, и Мортен обещает, что Eden ответит на многие вопросы, которые у многих остались после просмотра. В частности, почему белочки и лисички в лесу говорили человечьим языком.

■■■

Фон Триер также известен своими радикальными методами работы с актерами: он заставляет их голодать, раздеваться, запирает в чулане, кидается в них стульями. На съемках «Догвилля» была организована специальная исповедальная, где актеры признавались камере, что никогда, ни за какие деньги не будут больше работать с этим психом. Надо ли говорить, что Ларс фон Триер благополучно включил эти откровения на DVD? Так вот, этот прекрасный человек, как выяснилось, играет в игры! Мортен утверждает, что Ларс видел последний **Alone in the Dark** и является большим фанатом **Half-Life 2**. А затем скромно добавляет: «Меня пока раздеваться никто не заставлял. Но это, видимо, не за горами». ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Психоаналитический квест по мотивам освистанного в Каннах «Антихриста» Ларса фон Триера. Обещает ответить на все вопросы, которые остались у тех немногих, кто досидел до конца.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 20%

КОНКУРС

ТВОЯ МОЯ НЕ ПОНИМАЙ!

English First EF

Международный образовательный центр **EF English First** и Издательский дом **«ТехноМир»** представляют конкурс **«Твоя моя не понимай!»**

Спикаешь по-английски? Тогда тебе не составит труда выиграть в конкурсе!

Или **«дую, дую, но... не очень»?** Не проблема! Смекалка и интернет помогут победить!

Призы улучшат твой Инглиш!

Ниже – пословицы, найди наиболее подходящий русский аналог и пришли нам его!

В помощь тебе алгоритм!

The camel going to seek horns lost his ears

Верблюд, погнавшийся за рогами, потеряет свои уши

[1] За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь

[2] За чужим погонишься – свое потеряешь

[3] На чужой каравай рот не разевай

ПРИЗЫ!!!

[3] место — Уникальный курс онлайн-обучения английскому языку.

[2] место — онлайн-курс + сумка для ноута

[1] место — РЕАЛЬНЫЙ курс Real English от мирового эксперта обучения английскому!

Задание

1. Let the sleeping dog lie.
2. In the country of the blind one-eyed man is a king.
3. An ox is taken by the horns and a man by the tongue.
4. It never rains but it pours.
5. As like as an apple to an oyster.
6. Fine feathers make fine birds.
7. Pull the devil by the tail.

То, что получится, – отправляй через форму на сайте **WWW.ENGLISHFIRST.RU/IGROMANIA** до 20 октября 2009 г.

РЕКЛАМА Лиц. 024232

Линар Феткулов
RS@IGROMANIA.RU

MINER WARS

ЖАНР Космический симулятор

- **Издатель**: Не объявлен
- **Разработчик**: Keen Software House
- **Похожесть**: Freelancer, Серия Red Faction
- **Мультиплеер**: Интернет, Локальная сеть
- **Сайт игры**: www.minerwars.com

ДАТА ВЫХОДА
Конец 2009 года

«Шахтерские войны» — название, достойное отечественного телесериала. Богатое воображение моментально рисует соответствующие картины: перемазанные углем, вооруженные кирками труженики шахт штурмуют бухгалтерию, требуя выплатить, наконец, зарплату. Движок — непременно от **Red Faction: Guerilla**.

На самом деле **Miner Wars** — космический симулятор. К 2061 году человечество израсходовало все земные ресурсы и принялось покорять вселенную. На многочисленных астероидных поясах люди нашли замену планетарным полезным ископаемым и ринулись ковырять кружащие в космосе камни бурами. Более продвинутые начали охоту за таинственными артефактами пришельцев. Главный герой — как раз из последних. Зовут его скромно — Марко Поло. Вместе с братом они, как обычно, искали в космосе хабар, как вдруг на них напали… борцы за охрану окружающей среды. И с особой жестокостью убили большую часть команды. Сам Марко выжил, его брат пропал без вести.

Как следует из такой завязки, всю игру вы будете заниматься поисками родственника, попутно набивая карман за счет богатств космоса. В распоряжении игрока — открытый мир, полная свобода перемещений в трехмерном пространстве, а также свой бурильный космический корабль. Разработчики заботливо перечисляют возможные типы миссий: оборона дружественной базы или нападение на вражескую, перевозки, сбор ресурсов, торговля, грабеж, гонки или даже стелс-задания.

Поскольку руда и артефакты скрыты в недрах астероидов, за ними придется, натурально, взгрызаться в горную породу. Корабль оборудован специальными бурами, которые по ходу игры можно будет прокачать: от обычных нагнетателей давления до ядерной (!) дрели. Чтобы бурение выглядело достоверно, авторы готовят специальный движок со сложной системой разрушения. Благодаря ей вы сможете рыть настоящие туннели, разнося астероиды буквально по песчинке. Как объясняет Лукас Мацура, руководитель проекта, авторы используют свою специальную стенобитную технологию, которая позволяет добиться гладких отверстий в стенах, без эффекта «лесенки».

Некоторые астероиды в игре достигают площади более десяти квадратных километров. При должном терпении их можно будет разнести до основания.

Miner Wars обладает своим уникальным туннельным геймплеем. Если враг припер к стенке, можно оперативно просверлить в ней дыру и скрыться. Если вы преследуете большую группу противников, можно приглушить двигатели и самым тихим буром выдолбить небольшое дупло, чтобы устроить засаду. Будет даже специальное туннельное оружие вроде мин или гравитационных ловушек. Наконец, в самом крайнем случае туннель можно просто обрушить.

Разработчики сами признаются, что при честном расчете физики корабль ежесекундно задевал бы за стенки вырытого прохода и постоянно там застревал. Чтобы такого не случалось, они схитрили и изменили физическую модель внутри туннеля — теперь корабль идет сквозь него гладко, как пуля в стволе.

«Туннельный шутер» — в случае Miner Wars это отнюдь не обидное прозвище.

Keen Software House уделяют огромное внимание мультиплееру — будет возможность играть в кооперативе или сражаться друг с другом. В этом плане игра кажется нам наиболее перспективной. Коридорные шутеры давно уже считаются дурным тоном, даже авторы сетевых боевиков выпустили игроков на свежий воздух. Но если коридор в любой момент можно прорыть самому — это уже совсем другое дело! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Симулятор космического шахтера. С физически корректным бурением породы и туннельным мультиплеером.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Илья Янович

ЖАНР Многопользовательская стратегия

WORLD OF BATTLES

- Издатель: Focus Home Interactive
- Разработчик: Frogwares
- Похожесть: Серия Total War; XIII век: Слава или смерть
- Мультиплеер: Интернет
- Сайт игры: www.worldofbattles.com

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2009 года

Пять с половиной лет назад, в рецензии на **Journey to the Center of the Earth**, мы неаккуратно высказали желание отправить студии **Frogwares** коробку докторской колбасы: мол, с таким бюджетом люди явно недоедают. Теперь Frogwares сами кого хочешь накормят — за прошедшие годы в их квестах появилось все то, что ценит каждый: атмосфера, инновации, Конан Дойл и иногда даже Ктулху. Это вторая после **GSC Game World** украинская студия, которая регулярно поставляет конкурентоспособные игры на Запад. GSC — большие проекты популярных жанров; Frogwares — недорогие, уютные квесты по заказу западного издателя. В **World of Battles** два подхода столкнулись: в авторах — Frogwares, в графе «жанр» — стратегия.

Битвы пока что проходят по классической формуле «смешались в кучу кони, орки, гоблины и нежить».

По первым впечатлениям от бета-версии **World of Battles** — это **Total War** для бедных и слабых славян. Дело, кажется, гиблое: пока пятидесятифутового мраморного колосса по имени **Empire** старательно доводят до ума мододелы, все потуги конкурентов видятся тявканьем дворняг где-то в районе ступней.

И вот тут вот начинаются многочисленные оговорки. Во-первых, World of Battles — игра исключительно онлайновая, и перед тем, как начать сражение, вам нужно пройти через множество самых разных процедур. Здесь предусмотрено целых девять рас: рыцари, орки, варвары, амазонки, зверолюди, эльфы, темные эльфы, дварфы и живые мертвецы. Когда игрок определится, за кого будет играть, ему предложат вручную укомплектовать собственную армию. Нюанс в том, что представитель, скажем, рыцарей легко может нанять какую-нибудь нежить — были бы деньги.

Стартового капитала хватит на 4-5 хилых отряда, поэтому вся игра направлена, по большому счету, на заработок золота. За монеты тут покупаются воины (есть простая пехота, пикенеры, два типа кавалерии и лучники), а для приобретения особо мощных улучшений или артефактов, дающих армиям те или иные бонусы, потребуются драгоценности и так называемые army points. Все вышеперечисленные ресурсы добываются элементарно — в кровавом бою.

В сражениях World of Battles копирует Total War досконально, от механики до интерфейса. Поначалу так же, как в Empire, кажется, что можно грамотно расставить отряды и применить какую-то хитрую тактику, но на деле все через пять минут превращается в неуправляемую кучумалу. Когда масштабы битв вырастают (лимит — восемь армий, в каждой — 16 отрядов по 30 юнитов), кое-как начинают срабатывать элементарные приемы в духе «лучники прикрывают отход кавалерии», но на первых порах сражения здесь напоминают сходку братков на районе. К тому же в Total War, начиная с **Medieval 2**, к планированию располагал сам ландшафт. Тут этого нет, а хотелось бы.

Карты тут пока все как одна описываются словосочетанием «чисто поле».

■■■

Особенно сильно желание, чтобы к релизу все сложилось, возникает, когда понимаешь, что World of Battles действительно сделана на профессиональном уровне. Frogwares за последние годы сильно выросли как разработчики — при, мягко говоря, не самой современной графике игра пристойно выглядит: тут чудесные арты, атмосфера, будто пересаженная из **Warcraft 2**, а менеджмент действительно интересный. Так что — ждем конца года. И готовим колбасу. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Украинский Total War-клон с исключительно приятным содержимым, но чересчур простой механикой.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

ЖАНР Аркада

- Издатель/разработчик: Дмитрий Лавров
- Похожесть: Rez, Freelancer, flOw
- Мультиплеер: Интернет, Локальная сеть
- Сайт игры: http://dmytry.blogspot.com

ДАТА ВЫХОДА: 2009

POLYNOMIAL

За восемь лет до того, как мир пал к ногам **Audiosurf**, японский геймдизайнер Тетцуя Мизугучи ангажировал весь свет электронной музыки (Underworld и т.п.) и выпустил странную, необычную и немедленно ставшую объектом культа игру **Rez** (Dreamcast, PS2). Там пульсирующая фигура главного героя летела через пространство, напоминающее декорации к фильмам «Трон» и «Газонокосильщик», поливая врагов лазером. Любое действие сопровождалось музыкальным семплом: выстрел задавал ритм, взрывы отвечали за аранжировки и так далее. Результатом каждой партии становился уникальный ремикс на одну из десяти песен, включенных в саундтрек. Благодаря Rez сформировался целый жанр музыкальных аркад (**Everyday Shooter**, **Walkie Tonky**), недавно вышел ремейк для Xbox 360 (**Rez HD**), а сам Мизугучи придумал скрестить музыку с тетрисом, из чего получилась зараза под названием **Lumines**.

Это не макросъемка лопнувшего мыльного пузыря, а случайный кадр из игры, каких она выдает по несколько штук в секунду.

Спустя столько лет у Rez, наконец, появился достойный наследник — встречайте **Polynomial**. Игра, о которой мы ведем речь, напротив, практически лишена звука, но она так же погружает в гипнотический транс. Визуальный.

Геймплейно и эстетически между двумя этими играми много общего: схожи темп, палитра, настроение. Но если Rez — своеобразный экшен от третьего лица, то Polynomial — своеобразный... космический шутер. В абстрактном межпланетном пространстве выясняют отношения боевые «корабли»: летают в трех плоскостях, собирают «аптечки», стреляют, взрываются.

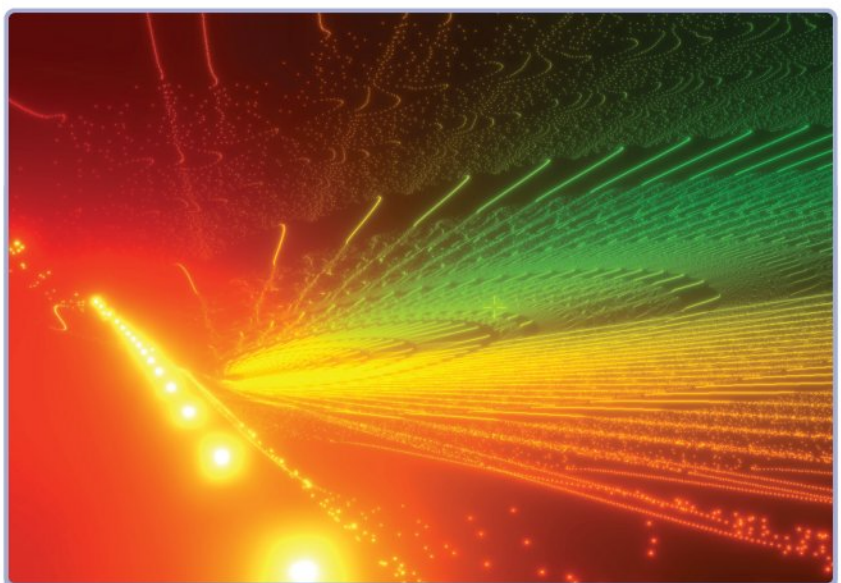
Все дело в том, как они выглядят. Каждый объект в Polynomial — это источник света, искра, которая переливается всеми цветами радуги. Из таких звезд состоят корабли, звездами они стреляют, на звезды распадаются во время взрыва. Polynomial слепит, в нее хочется играть в солнечных очках: враги раскалываются на тысячи мерцающих огней, ваш корабль разлетается на брызги света.

Самое удивительное свойство этой игры — через какое-то время на брызги и осколки разлетается она сама. Формально тут есть противники, очки и все прочие соревновательные атрибуты, но вы быстро перестанете обращать на них внимание. Гораздо интересней смотреть за тем, как кружатся искры в безвоздушном пространстве, а кто их породил — вы или подорванный враг — это уже не так важно.

О том, как удалось добиться всех этих потрясающих спецэффектов (особенно нас интересовали радужные переливы лучей), мы попросили рассказать автора Polynomial, которым неожиданно оказался русский разработчик Дмитрий Лавров: «Берется платоновский многогранник, стороны разбиваются на треугольники случайное число раз, чтобы сделать более «многогранный» многогранник. Фейерверк отстреливается в вершины; «боеголовки» фейерверка выстреливаются вдоль граней. Для простых взрывов (без бонуса) используется закон Планка для излучения абсолютно черного тела для остывающих фрагментов». Ну, в общем, мы так и думали.

■■■

Бета-версию Polynomial прямо сейчас можно совершенно бесплатно скачать по адресу ***http://dmytry.blogspot.com***, коммерческий релиз состоится не раньше сентября. В финале появится мультиплеер и, возможно, музыкальное сопровождение. Настоятельно рекомендуем Дмитрию не отказываться от саундтрека. Потому что если к визуальному трансу, в который Polynomial уже погружает на счет раз, добавится транс музыкальный, то спасти нас будет уже некому. ■



В финальной версии перед битвой можно будет задать параметры цветов, чтобы добиться своего уникального психоделического эффекта.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Калейдоскоп из мириад мерцающих искр. Polynomial занимает всего три мегабайта и очаровывает с первых секунд.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

RS@IGROMANIA.RU

Two Worlds II

Жанр
- Экшен
- Ролевая игра

Издатель
TopWare Interactive

Разработчик
Reality Pump Studios

Похожесть
- TES 4: Oblivion
- Серия Gothic

Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть

Сайт игры
www.twoworlds2.com

Дата выхода
Не объявлена

Кирилл Волошин

Поляки из **Reality Pump Studios** оказались людьми весьма настойчивыми, целеустремленными и психически здоровыми. Несмотря на то, что их опыт по созданию RPG уровня **Gothic/Oblivion** — вышедшую в 2007 году **Two Worlds** — не пнул только ленивый, очень ленивый (да что там, сидящий на транквилизаторах) журналист, они не впали в депрессию. Вместо этого тогда же, в 2007-м, Reality Pump принялись работать над ошибками.

Исправленной, дополненной и улучшенной версией Two Worlds должен был стать аддон **Temptation**, разговоры о котором появились сразу после выхода оригинала. Но релиз постоянно откладывался, и мы было подумали, что кризис поставил крест на этой истории. Не тут-то было: недавно поляки объявили, что Temptation по масштабу и количеству изменений дорос до статуса новой, самостоятельной игры и теперь переименован в полноценный сиквел. Мы тут же связались с авторами и получили первые эксклюзивные подробности о **Two Worlds 2**.

Мир прогнется под вас

Игра стартует спустя несколько лет после событий первой части. Герои в основном те же. Коварный Гандохар продолжает свои магические эксперименты над Кирой, сестрой главного героя; последнего держат в заточении в замке и используют его жизненную силу, чтобы удерживать Киру в плену. На авансцену вновь выходят орки, которым в мире Two Worlds уделяется неприлично много внимания. Зеленокожие организуют нам побег из замка Гандохара, более того — именно они на первых порах помогают ослабленному выходками своего врага герою обрести былую форму, тренируя и обучая его. Как водится, за туповатыми орками стоит кто-то поумнее. Кто именно (и зачем) нас спас — предстоит выяснить.

По словам исполнительного продюсера проекта, Александры Константэйч, основной сюжет в сиквеле разветвляется на несколько историй (в оригинале с этим было грустно): помимо одного «хорошего» финала заготовлено сразу несколько «плохих». Кроме того, никто не запретит вам сразу после короткого туториала вырваться из лап сценаристов, плюнуть на сюжет и пойти Федором Конюховым исследовать территории. А исследовать есть что. Размер игрового мира в Two Worlds 2 составляет более 60 км^2, и каждый из этих километров авторы обещают населить плотнее, чем московский район Бутово. Приключения будут похожие: мат, мордобой, грабеж средь бела дня и куча злобных гоблинов кругом.

В ходе своих странствий герой посетит некий Волшебный университет, мистический Остров дракона и огромный пустынный город Хатмандор.

А еще — масса местных авторитетов. В игре пять фракций: три официальные и две скрытые, труднодоступные. У каждой из них свои квесты и своя система репутации, в каждой мы можем стать лидером, и выбор той или иной формации означает фактически разный стиль игры.

Одним словом, здесь будет чем заняться и помимо центрального сюжета. Марек Димек, глава Reality Pump Studios, сообщил нам, что в игре планируются сотни побочных квестов (максимальное число действующих лиц в квесте — 12, диалогов — 56). При этом в дизайне заданий авторы ориентируются на… сериал **Lost**. «У каждого важного персонажа немало скелетов в шкафу, на каждого завязано сразу несколько квестов. Задания построены так, что вы постепенно узнаете все больше и больше об участниках событий, и, как правило, это будут совершенно неожиданные открытия», — интригует Димек.

Многие квесты предполагают и серьезные моральные дилеммы. Так, в одной деревне нас попросят избавиться от ведьмы, которая балуется некромантией и якобы угрожает всему миру. Но во время ее поисков на героя нападут монстры, и именно колдунья спасет героя от неминуемой смерти. Ведьма расскажет совсем другую историю: я, мол, наоборот, защищаю деревню от нападения этих самых чудищ, которых привлекает зло, скры-

В игре будет немало женщин. А большая часть сюжета завязана на некую романтическую линию…

Сиквел создается на совершенно новом движке Earth-7, который, как вы можете видеть, очень неплохо держит статичные планы.

тое в селе. Как поступить — поверить ей или убить, вы решаете сами. Последствия в обоих случаях самые чувствительные.

Любителям пошалить тоже будет раздолье. В многочисленных городах и весях можно попытаться обворовать покупателей прямо в торговых лавках, пока они выбивают себе скидки, или же обчистить самих торговцев. Правда, в последнем случае бдительные охранники будут преследовать вас с настойчивостью голодных инспекторов ГИБДД.

Капиталистическое хозяйство

Впрочем, большой разнообразный мир со множеством NPC и квестов мы видели и в первой части. У Two Worlds были проблемы с другими вещами: балансом, который позволял быстро разжиться супермощной экипировкой и превратить игру в легкую прогулку по трупам, и вялой, слабо стимулирующей ролевой системой. У Two Worlds не было своего лица: игра походила на все фэнтези-RPG, вместе взятые.

Что со всем этим будет в сиквеле — пока не очень понятно. По поводу баланса Александра отделалась общей фразой: «Да, мы полностью перебалансировали игру. Она станет намного сложнее». О ролевой системе, равно как и о магической, авторы пока не хотят говорить — сейчас активно тестируются разные варианты.

Некоторые подробности можно почерпнуть из рассказа о боевой механике. Известно, что она потребует от игрока более активного участия: 4 основных вида атаки + блок + 6 умений (читайте — спецприемов) на каждый вид оружия. Итого в рамках одного боя вы можете комбинировать до 10 активных действий. Каждое умение при этом позволят развивать до десятого уровня.

Особый упор сделан на изготовлении и модернизации предметов. Будет масса способностей, связанных с крафтингом: они позволяют изготавливать разные типы экипировки. Можно также разбирать любую вещь на составляющие и использовать ингредиенты для апгрейда предметов.

Разжившись магическими камушками, удастся превратить обычный меч в колдовской. Игроку даже позволят покупать краску и осваивать новую профессию «художника по броне». Мы не сомневаемся, что вы придадите своим накидкам и латам правильный раскрас в стиле «красное на черном», но другие варианты тоже возможны.

Что же касается нововведений, способных выделить Two Worlds 2 на общем фоне, то Reality Pump Studios вроде бы делают ставку на честную, интерактивную физику, называя в качестве ориентира… Assassin's Creed. Two Worlds 2 задумана как первая RPG, где мы сможем полностью контролировать персонажа и все его движения. Значит ли это, что герой будет ползать по отвесным башням и сигать с них в сено, пугая окрестных девок, неизвестно. Подробностей на этот счет пока мало. Мы точно сможем подбирать предметы, использовать их, чтобы забраться куда-то и швырять во врагов. Другой вопрос, что после **Dark Messiah of Might and Magic** это давно не новость.

Зато точно известно, что герой сможет купить и содержать… свой маленький свечной заводик. Да-да, в торговой гильдии продают в собственность предприятие по производству различных предметов экипировки. Оно идет вместе с менеджером по персоналу, который тут же предложит вам список рабочих для найма. У каждого пролетария есть свои показатели: что он и за какое время производит (например, лук 12 уровня или меч 25-го), какую зарплату хочет. Мы решаем, кого нанять, формируем фонд заработной платы, а через некоторое время забираем все произведенное и продаем в соседнем магазине.

Если вовремя платить сотрудникам, а лучших еще и премировать, то будет расти ваша репутация в этом бизнесе. Соответственно, станут доступны более квалифицированные рабочие. Если же строить из себя безжалостного эксплуататора, нарушающего трудовой кодекс, то репутация упадет и вы рискуете остаться с самыми слабыми кадрами. Чем все это лучше банального крафтинга, не совсем понятно, но авторы уверяют, что грамотное управление таким заводиком открывает дешевый доступ к экипировке высокого уровня. Конечно, нечто подобное мы уже видели в **Neverwinter Nights 2**, где герой управлял целой крепостью, но в любом случае это должно освежить привычную RPG-рутину.

Еще один способ разнообразить свой досуг в Two Worlds 2 — попробовать местный мультиплеер. Совместного прохождения кампании не будет, но игроки смогут собираться в городах, организовывать группы по 8 человек и отправляться в поход, чтобы намять бока другой команде или завалить особенно упитанного босса.

Кроме того, в определенной, специально отведенной ему области каждый герой сможет построить собственную деревню, чтобы производить там товары, выполнять задания и приглашать других игроков. И вот это уже действительно заманчиво. Во всяком случае, мы бы не отказались построить этакое дворянское гнездо посреди фэнтезийного мира, а потом пригла-

Для создания ключевых характеров, действующих в игре, были приглашены живые актеры.

Доска почета

Эксклюзивные арты, предоставленные авторами, позволяют нам рассказать о некоторых действующих лицах и исполнителях в истории Two Worlds 2.

1. Темный лорд
Персонаж, которого мы встретим в ходе выполнения одного из побочных квестов. Встреча, кажется, будет не из приятных.

2. Орк-лучник
Член боевой группы Рогдора. В самом начале игры может обучать героя навыкам стрельбы из лука.

3. Королева драконов
Играет одну из ключевых ролей в сюжете игры. Она — последняя королева драконов, жаждущая освободить злого бога Азираала и вернуть своей расе прежнее величие. Экс-любовница главного злыдня Гандохара и его же заклятый враг.

4. Рогдор
Правая рука королевы драконов. Бывший член White Head Commando. После смерти ее лидера возглавил своих воинов и связался с королевой драконов. Начал крестовый поход, чтобы освободить Азираала, но потерпел неудачу.

5. Велоцис
А вот это чудо, по признанию авторов, стало побочным продуктом увлечения «Дюной» Фрэнка Герберта. Огромный червь с хвостом, и его роль в истории Two Worlds 2 вполне определенна: жрать все, что можно сожрать. И надкусывать все остальное.

Среди врагов обещано много боссов, в том числе драконов. Но пока на скриншотах мы видели только... динозавров. Тоже, впрочем, впечатляет.

Учитывая, что игра позволяет выучиться искусству рисования и производить собственную экипировку, подозреваем, что герб на этом плаще можно будет заменить на свой.

шать туда соседей-помещиков на охоту: пострелять гоблинов и орков. Входит ли в программу баня и крепостная Маланья с веником — не уточняется.

■■■

Одним словом, поляки решительно хотят реабилитироваться за не совсем удачную первую часть, сделав большую, красивую, разнообразную, а с некоторых ракурсов — весьма неожиданную RPG. Вопросов к ней пока больше, чем ответов. В том числе — по поводу даты выхода. Помня о том, сколько раз за эти два с половиной года переносился Temptation, легче гадать на кофейной гуще. Авторы традиционно говорят, что выпустят игру, как только она будет готова. Столь вольготно распоряжаться своим временем и ресурсами полякам позволяют… хорошие продажи первой части. Да, этот мир еще полон неожиданных открытий и парадоксов. ■

Будем ждать?

Сиквел средней восточноевропейской RPG обзавелся продвинутой графикой и физикой, а также возможностью строить собственную деревню, содержать небольшое предприятие и раскрашивать железные панталоны в вызывающий красный цвет.

Процент готовности: 60%

12
www.pegi.info
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

SQUARE ENIX

© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. DISSIDIA is a registered trademark or trademark of Square Enix Co., Ltd. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PSP
PlayStation Portable

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Экшен
Ролевая игра
Издатель
Perfect World
Разработчик
Runic Games
Похожесть
Mythos
Fate: Undiscovered Realms
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
www.runicgames.com

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2009 года

Torchlight

Кирилл Волошин

Мы не уверены, знакомы ли бывшие сотрудники **Blizzard North**, перебравшиеся затем в стены **Flagship Studios**, с песней «Врагу не сдается наш гордый «Варяг», но именно она лучше всего характеризует происходящее с ними последние два года. После того, как колосс **Hellgate: London** грузно осел на землю и похоронил под собой, собственно, Flagship Studios, эти люди не сдались и попытались спасти другое свое детище — онлайновую экшен/RPG **Mythos**. Не получилось.

Точнее, получилось, но не у них. Права на Mythos отошли корейской **HanbitSoft**, которая недавно заявила, что игра все-таки будет доделана. Но и после этого настроение Билла Роупера (человека, на секундочку, продюсировавшего первые две **Diablo**) и его друзей было далеко от позитивного. Сам Роупер ушел в **Cryptic Studios** делать **Champions Online** и **Star Trek Online**, а его бывшие коллеги там же, в Сиэтле, основали новую студию — **Runic Games**. Возглавил ее Тревис Балдри, руководивший разработкой Mythos, а среди тех, кто ему активно помогает, числятся знаменитые братья Макс и Эрик Шефер, ведущие дизайнеры самой первой Diablo. Вы думаете, они сдались и занялись бросками аркадами или казуальными пазлами? Ха-ха-ха, как бы не так. Люди знающие могли смело ставить деньги на первый анонс новой студии. И гарантированно озолотиться: естественно, дебютной игрой Runic Games стала еще одна экшен/RPG — **Torchlight**.

На рыбалку в подземелье

К счастью, авторы далеки от заявлений о том, что их проект — это настоящий, правильный **Diablo 3** (только с бюджетом в 10 раз меньше), и настроены миролюбиво: «Нет, никакой конкуренции не будет: это игры, ориентированные на разную публику. Мы делаем ставку на, скажем так, менее хардкорную аудиторию, которая просто хочет повеселиться», — сразу расставил точки над «и» в нашем интервью Тревис Балдри.

Torchlight — духовный наследник не Diablo, а Mythos. Последняя, напоминаем, представляет собой своеобразный ремикс на творчество **Blizzard**. Онлайновая часть и мультяшный визуальный стиль — от **World of Warcraft**, игровой процесс с упором на массовое истребление всевозможной нечисти — от Diablo. В Torchlight будет все то же самое плюс юмор и ирония. На скриншотах игра выглядит даже более комично, чем Mythos. Тут в памяти всплывает предыдущая работа Балдри, юмористический Diablo-клон **Fate: Undiscovered Realms**, который для Тревиса и стал путевкой в штат Flagship Studios.

Оттуда же, из Fate, в Torchlight перекочует несколько интересных особенностей, включая возможность переводить врагов на бифштекс в компании с собственной кошкой или собакой, а также… рыбалка, позволяющая вылавливать различные полезные ингредиенты и артефакты. Какая уж тут конкуренция с серьезной, как военком, Diablo 3! Torchlight скорее

Часть заданий будет генерироваться на ходу, часть представляет собой квесты ручной работы.

Помимо избиения врагов и коллекционирования всего, что плохо лежит, периодически нам придется решать простенькие пазлы.

С одиночной версией будет поставляться максимально открытый редактор, который позволит игрокам создавать собственные приключения в мире Torchlight.

В игре будет масса запоминающихся боссов, а среди врагов заявлены представители некой гуманоидной расы, произошедшей от летучих мышей.

можно рассматривать как место отдыха и релаксации после кровавой дьябловской бани.

Шахтеры подкинули проблем

Естественно, Runic Games уверяют всех, что они учли собственные промахи, сделали надлежащие выводы и довели идеи, заложенные в Mythos, до ума. Не знаем, можно ли назвать доведением до ума вручение игроку гавкающего помощника и удочки, но как минимум одно последствие работы над ошибками можно заметить без труда: в Torchlight одиночный и онлайновый режим будут разведены по разным углам. Фактически это будут две разные игры: сначала осенью выйдет однопользовательская Torchlight, благодаря которой сформируется вселенная будущей MMO-версии и проложит к ней своеобразный мостик.

Несмотря на собачку, удочку и визуальный стиль, который сами авторы характеризуют как **Dragon's Lair** встречается с пиксаровским мультфильмом «Суперсемейка», сингловая версия Torchlight будет полноценной экшен/RPG со всеми полагающимися атрибутами.

Тут есть сюжет, на прохождение которого уйдет до 20 часов реального времени. Действие разворачивается в шахтерском городке Torchlight, который разбогател на добыче некой волшебной и очень древней руды, эмбер. Однако вскоре выясняется, руда эта может как сделать вас счастливым, так и погубить все живое вокруг, а под самим городом обнаруживается огромный лабиринт из пещер и руин древних цивилизаций, уже испытавших на себе разрушительную власть эмбера. Наша задача ясна: исследовать лабиринт, найти источник зла и не допустить уничтожения города.

Кроме того, авторы обещают много забавных NPC и интересные побочные задания. В ходе одного из них, уточняет Балдри, нам предстоит побывать на интимном свидании с огромным подземным монстром и устроить землетрясение. Наградой за выполнение квестов будут не только опыт и деньги, но и очки веры, которая тоже приехала прямиком из Fate и позволяет открывать новые умения.

Наконец, здесь есть все то, за что мы любим Diablo. Город используется как база, где можно поторговать и приодеться, а подземелья под ним, вместе со всем содержимым, каждый раз генерируются случайным образом. Прорываясь через толпы монстров (боевая система полностью копирует Diablo и основана на «закликивании» врага), мы подбираем все, что плохо лежит, обдираем до ниточки трупы, но особое внимание обращаем на волшебные камушки, с помощью которых можно придать оружию или медным панталонам всевозможные магические бонусы.

Алхимик и лазеры

Ролевая система тоже узнаваема, хотя не обошлось и без нюансов. На старте мы выбираем один из трех классов персонажей. Подробности пока есть о двух из них. Первый — разрушитель (The Destroyer), классический воин, эффективный в грубом ближнем бою. Второй — алхимик, напоминающий помесь киборга и мага. Он может атаковать с дистанции магическими сгустками, а также палить из, кхм, лазерных установок, встроенных в его броню. Кроме того, он обожает быстро телепортироваться с места на место, дезориентируя врагов.

Все, казалось бы, стандартно, но перцу добавляют два момента. Во-первых, та самая домашняя животинка. Она не просто радостно виляет хвостом, попутно выполняя роль грузового ослика из **Dungeon Siege**, но сама активно лезет в драку и получает по усам (а также уровни и новые умения).

Во-вторых, в игре будет не привычное дерево умений, а система перков, напоминающая **Fallout**. «Мы хотим ввести в игру 40-50 различных перков. Они будут самыми разнообразными: одни дают мастерство во владении тем или иным оружием, другие обеспечивают бонусы к использованию двойных клинков, третьи позволяют продавать по более высоким ценам собранное вами в подземельях. У нас еще много идей на этот счет. Порой весьма экстравагантных: например, было бы отлично добавить перки, связанные с рыбалкой. Но пока это находится на стадии обсуждения», — рассказывает глава Runic Games.

Последним приветом от Fate станет уникальная Retirement System. Пройдя игру одним персонажем, вы можете оставить в наследство другому какой-нибудь навык или предмет экипировки, который будет доступен наследнику уже на старте новой игры. Таким образом повышается реиграбельность, и без того высокая за счет случайной генерации подземелий и содержимого сундуков.

Розовые очки

Многопользовательская версия Torchlight, естественно, будет расширена по сравнению с одиночной. Появится полнофункциональный редактор героя, позволяющий менять пол, узор усов и цвет одежды. Игроков выпустят из подземелий на воздух, откроют для них новые города и веси. Им позволят кататься на лошадях, организовывать фракции и гильдии, биться за территории в режиме PvP и даже жениться. Сами авторы говорят, что ориентируются при создании MMO-версии на китайскую **Perfect World**. И мы их прекрасно понимаем: ведь издателем обеих версий Torchlight выступает одноименная пекинская компания, у которой в портфолио значится еще с десяток азиатских MMORPG. Впрочем, все рассуждения и обещания по поводу онлайновой инкарнации Torchlight сегодня можно считать филькиной грамотой: сами авторы признают, что ее полномасштабная разработка начнется только после релиза одиночной версии. И, видимо, при условии ее успеха.

■■■

Стоицизму Runic Games можно только позавидовать. В одну и ту же реку они готовы входить и в третий, и в четвертый раз. Хочется верить, что теперь бывшие авторы Hellgate: London точно знают, где брод и как обойти подводные течения. Впрочем, даже если с MMO-версией Torchlight ничего не выйдет (а это, видимо, поставит крест на франчайзе и сотрудничестве с крупнейшим китайским издателем), этой осенью мы в любом случае получим мультипликационную версию Diablo, в которой можно ходить на рыбалку и избивать зомби в компании с собственным псом. ■

Будем ждать?

Авторы Diablo, Hellgate: London, Fate: Undiscovered Realms и Mythos после ряда неудач спешат реабилитироваться с помощью юмористической экшен/RPG.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
- Стратегия
- Ролевая игра

Издатель
True Games Interactive

Разработчик
Petroglyph

Похожесть
- Defcon
- BattleForge

Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть

Сайт игры
www.mytheongame.com

Дата выхода
Конец 2009 года

MYTHEON

Кирилл Волошин

Игры про мифы Древней Греции находятся примерно в том же положении, что и игровые вестерны. И там, и там сеттинг как нельзя лучше располагает к интерактивным приключениям, но что-то не задается. Любой из нас видел примерно триста вестернов и зачитывался лет 10-15 назад «Золотом Маккены». Равно как и затирал до дыр знаменитую книгу Николая Куна «Легенды и мифы Древней Греции», а также смотрел диснеевского «Геркулеса». А с играми все очень бедно — в обоих случаях на ум приходит всего по три достойных имени. У вестернов это **Red Dead Revolver**, **GUN** и **Call of Juarez**. У мифов — **Age of Mythology**, **Titan Quest** и **God of War**. Так вот, вполне возможно, что скоро мы напишем: «Хороших игр про древнегреческие мифы — четыре», и четвертой будет **Mytheon**.

Я — не бог войны

Строго говоря, Mytheon — не только про легенды Древней Греции: заявлены прогулки и по Египту (один из артов, присланных нам еще в начале года, демонстрировал фараона, мечущего из глаз молнии), а потом — и по другим землям. Но идеологическая основа тут все же именно олимпийская: минотавры, циклопы и кентавры.

В мире Mytheon боги, которым надоело следить за скучным копошением людишек на Земле (хотя две с половиной тысячи лет назад грех было на это жаловаться — смертные постоянно убивали и резали друг друга), решили прижать тех к ногтю. Так длилось много веков, пока богини судьбы, мойры, не решили вступиться за смертных: при помощи манипуляций с нитями судьбы они дали людям шанс сразиться за свою свободу. Путь к освобождению от божественного гнета оказался тернист: самых сильных и смелых приглашали на поединок с мифологическими чудовищами, после чего победителю требовалось прогуляться через царство мертвых. Мы тут же поинтересовались у авторов, будут ли нити судьбы связаны с геймплеем, на что по-

Образиной в правом углу вряд ли удастся порулить — это, скорее всего, одно из чудищ, которое наслали на вас боги.

Красная каракатица, пользуясь случаем, передает привет предыдущей игре Petroglyph, Universe at War: Earth Assault.

Вопрос о том, на что конкретно уставились циклопы, разработчики, к сожалению, оставили без ответа.

Узнаете? С равным успехом на место этой картинки мы могли водрузить скриншот из Titan Quest.

лучили следующий ответ: «Да… в том смысле, что судьба игроков, которые выбирают плохую стратегию, — умереть. Грамотно выбирайте магические камни, иначе вас сожрет какая-нибудь медуза».

На магических камнях надо, конечно, остановиться поподробнее. Совершенно очевидно, что ни один, даже самый сильный, смертный не может побороть бога (если только его не зовут Кратос), поэтому мойры одарили людей камнями — могучими артефактами, дарующими различные способности. Камни — основа всего геймплея Mytheon: ваш успех или неудача зависят только от того, насколько грамотно вы их используете. Причем артефакты — это не простые побрякушки, дающие «+5 к силе». Тут очень хочется уже не в первый раз провести аналогию с покером: вы собираете различные комбинации камней, где одни усиливают или дополняют эффекты других. Разработчики привели нам простой пример: ледяной камень может замедлить противника, но если совместить его с камнем, вызывающим дождь из стрел, то вы одновременно и остановите врага, и причините ему урон.

А камни готовят интересные: обещаны ядовитые ауры, ловушки, телепорты и даже целые постройки! Впрочем, богам тоже есть чем ответить: по нашим данным, сразиться предстоит как минимум с Аресом и Посейдоном, а среди рядовых противников фигурируют ехидны, горгоны и полифемы (проще говоря, циклопы — одного такого обманул Одиссей в понятно каком произведении). Всего в инвентарь можно будет засунуть до сорока камней, но во время битвы разрешается использовать не больше пяти.

Камень-камень-камень

Сперва предполагалось, что бои с применением магических камней буду происходить в отдельном пошаговом режиме, но, как заверил нас Крис Рабиор, ведущий геймдизайнер Mytheon, теперь игра протекает в реальном времени, без разделения на ходы. А в отрыве от магических артефактов Mytheon — это чистой воды **Diablo** (или, учитывая тематику, Titan Quest), то есть экшен-RPG с прокачкой и зачисткой подземелий. Как и в каком направлении вы будете развиваться, непосредственно влияет на то, какие (и когда) камни вам будут доступны.

Игра начинается в греческом городе под названием Аргос, расположенном на Пелопоннесе. Там вы создаете своего персонажа, выбираете пол, внешность и начинаете приключение. Аргос — ключевая точка на карте, там можно брать новые задания, торговать и… встречаться с другими игроками.

Да-да, все верно, одна из ключевых особенностей Mytheon — онлайн. Более того, условно игра будет бесплатной, и зарабатывать деньги авторы с издателем планируют на микротранзакциях. По словам Криса, уникальность Mytheon состоит в том, что платить никто не обязывает: «Наша цель — эффективно интегрировать привычный геймплей в систему микротранзакций, при этом избежав внутриигрового деления на «плательщиков» и «неплательщиков». Проще говоря, вы можете за реальные деньги купить себе различные специальные зелья, механизмы и даже магические камни, но никакого принципиального преимущества они вам не дадут. Так что если платить не хотите, то и не надо».

Единственное, что вызывает опасение в Mytheon, — это графика. Не то чтобы мы собрались придираться к полигонам и текстурам, нет. Игра сдает по куда более важному параметру — арт-дирекшену. От игры про древние мифы ожидаешь буйства стиля, как в God of War, а присланные в редакцию скриншоты и ролики скорее нагоняют тоску.

Не совсем понятно, насколько удачно авторы скрестят мифы самых разных народов древности. Во все том же God of War, например, история Кратоса и его душевные скитания были филигранно вписаны в древнегреческую мифологию.

■■■

Еще в февральском номере мы отмечали, что Mytheon похожа на **BattleForge**: там карты — тут камни, там микротранзакции — и тут микротранзакции. Это действительно так, но у игры от Petroglyph уже вырисовывается ряд преимуществ: сильная RPG-составляющая и экшен. А самое главное — мифы. За них мы готовы сразу прибавить к финальной оценке полбалла. За образовательную ценность. ■

А слева от вас…

Petroglyph сообщили кое-что о знаменитых местах и сооружениях древности (мифических и не очень), которые удастся посетить в игре. Например, на Олимп в ближайшие полгода нам, похоже, придется взобраться дважды — он будет в Mytheon и God of War 3. Также авторы обмолвились о некоем храме Афины. Таких храмов на самом деле очень много, поэтому с высокой долей вероятности имелся в виду Парфенон. Это самое узнаваемое сооружение античной архитектуры (построен в 447–438 гг. до н.э. архитектором Калликратом, который позже возвел храм Ники Аптерос, то есть «бескрылой»), оно расположено на афинском Акрополе, и обычно его изображением открываются все тематические справочники и брошюры. Также в программе нашей интерактивной экскурсии: Тартар (тюрьма титанов), храм Одиссея и, конечно же, царство Аида.

Будем ждать?

Игра, подхватившая моду на покер-стратегии. С ударными инъекциями «Diablo про мифы».

Процент готовности: 50%

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Alien shooter

Издатель/разработчик
Team17 Software

Похожесть
- Alien Shooter
- Crimsonland
- Alien Breed (Amiga)

Мультиплеер
Интернет

Сайт игры
www.team17.com

ALIEN BREED EVOLUTION

Линар Феткулов

Дата выхода
2010 год

Восемнадцать лет назад она появилась на свет, навела ужас, оставила за собой гигантское потомство, а потом ушла на покой. Многочисленные особи продолжают плодиться и по сей день, копошатся, порождают клонов: семейство разрастается, хотя великий прародитель давно покинул нас. Но на поверхности случились события, которые пробудили древнее чудовище. Оно очнулось в недрах заброшенной космической станции и рвется на свободу. Сегодня, когда ретрогейминг переживает ренессанс, когда платформер становится одним из популярнейших жанров, когда переиздаются **Monkey Island**, **Bionic Commando** и **Street Fighter**, возвращается игра, без которой не случилось бы целого жанра. Возвращается **Alien Breed**, праматерь всех alien-шутеров.

Самый первый червячок

Alien Breed принес славу безызвестной **Team17 Software** задолго до того, как предприимчивые англичане занялись разведением червячков (см. их великую серию **Worms**). По словам основателя Team17, Мартина Брауна, создавая Alien Breed, его коллектив стал настоящей командой.

С чего все эти фанфары? Дело в том, что мы тут ведем речь об одной из первых (и уж точно самой важной) игр в жанре top-down шутер. Это когда камера висит прямо над макушкой героя (такое решение позволяет сэкономить ресурсы, не отрисовывая каждый объект с нескольких ракурсов), сам он юлой крутится по экрану, а со всех сторон валят разномастные враги. Конкретно в Alien Breed герой зачищал казематы космической станции от инопланетян, беспардонно списанных с Чужих. Арсенал — семь видов оружия (включая пушку, стреляющую бумерангами: они отскакивали от стен и непременно ранили самого героя) и собственное героическое тело, при столкновении с которым пришельцы испускали дух.

В основе — два незамысловатых геймдизайнерских решения: бесконечные монстры бредут строго на персонажа, плюс двери, которые открываются любым ключом. С ключами ситуация особая: их нужно было собрать определенное количество, «номинал» — золотой, синий, оловянный — отсутствовал. Двери встречались буквально на каждом шагу, их было, пожалуй, не меньше, чем монстров. Потому процесс открывания с последующей зачисткой помещения стал ритуалом, доведенным до маниакального автоматизма.

Релиз состоялся в 1991 году. С тех пор команда предприняла несколько попыток перезапуска

«Игрок должен починить корабль, а не разрушить его», — говорят Team17. Ну-ну.

Глядя на эти скриншоты, не забывайте, пожалуйста, что эти же люди придумали милейших «червячков».

Традиционная кооп-ситуация: двоих героев разделила стена. Обратите внимание на личинку чужого справа.

Классическая музыка, классическая философия, классическая литература, отстрел инопланетян — в жизни есть вещи, которые с годами не теряют своей значимости.

серии. Сперва была запланирована ролевая игра в оригинальной вселенной; позже, в начале двухтысячных, задумывался экшен для PS2. Но работа со сторонними издателями всякий раз затягивалась, продолжение откладывали в долгий ящик. И вот Team17, наконец, обрели статус независимого издателя, накопили денег и приступили к массовому расчехлению своих прошлых проектов (см. неподалеку превью на **Worms 2: Armageddon**). Тут и пришла пора вспомнить про Alien Breed.

Пробуждение

После волн клонов вроде **Shadowgrounds** или **Alien Shooter**, набегавших на PC все эти годы, простому ремейку сложно претендовать на успех. Тем не менее разработчики полны оптимизма — они ставят на классический геймплей.

Главная задача — сделать игру красивой и увлекательной, не обременяя игроков лишними деталями. В основе — вездесущий **Unreal Engine 3**. «На мой взгляд, главный плюс этой технологии в том, что она позволяет делать потрясающе красивые игры. Детализированные модели, великолепные взрывы, удобная работа с постэффектами... черт, я как будто уговариваю вас купить у меня движок!» — обрывает себя Мартин.

Нам по-прежнему предстоит исследовать темные коридоры заброшенной станции; на сей раз даже обещан некий сюжет, хотя в Team17 признаются, что на него можно не обращать никакого внимания.

Для контроля над персонажем разработчики выбрали самую популярную схему, которая блестяще дебютировала в **Geometry Wars: Retro Evolved**. Левым стиком мы перемещаем героя, правым задаем направление пальбы (на PC движения — WASD, направление стрельбы — мышь).

На данный момент известны три вида Чужих. Первого зовут крикун (Screamer): перед тем, как наброситься на вас, он визжит что есть мочи (разработчики рассчитывают, что особо чувствительные игроки сделают то же самое). Второй тип монстров будет метко плеваться кислотой, третий — лечить раненых товарищей.

Таким образом Team17 намекают на то, что **Alien Breed Evolution** — не бездумный полигональный симулятор межгалактического мясокомбината. Присутствует, представьте, тактический элемент! Для каждого вида противников придется подбирать подходящее оружие. Против больших скоплений Чужих подойдет огнемет, для прицельных попаданий по особо опасным особям отлично сработает штурмовая винтовка. В общем, как это ни удивительно, Team17 не собираются делать свой шутер «мясным»: даже патронов — и тех, говорят, будет всегда не хватать.

Ну и, наконец, кооперативный режим. Каждую миссию можно будет пройти вдвоем, причем самыми сумасшедшими способами. Например, один игрок может закинуть в себя вагон аптечек и отвлечь врагов, пока его напарник займется отстрелом мерзавцев.

Интересно, что Team17 отвергают популярную для жанра систему повреждений. «Игрок у нас вообще-то должен починить корабль, а не разрушить его», — объясняет Мартин. Кораблю и правда пришлось нелегко. Так, одна миссия пройдет прямо под метеоритным дождем, в другой игроку придется выйти на поверхность метеорита в защитном костюме.

■■■

Ну а последняя деталь может повергнуть фанатов в шок. Вместо того, чтобы собирать самые разные ключи для дверей, теперь будет достаточно найти один, но нужный! «Ну, что вы хотите, прогресс не стоит на месте», — справедливо замечает Мартин. И если это — единственное отличие от Alien Breed образца 1991 года, то так тому и быть! ■

Будем ждать?

Ремейк родоначальника всех top-down шутеров про массовый отстрел врагов. От авторов Worms.

Процент готовности: 70%

Особи

Потомство Alien Breed весьма обширно: чтобы рассказать обо всех отпрысках древнего чудовища, не хватит еще одной такой статьи. Потому коротко остановимся на самых выдающихся особях.

Crimsonland

Общепризнанно главный последователь Alien Breed — игра, возводящая отстрел инопланетян в абсолют. Здесь нет коридоров, нет компьютерных терминалов и дверей. Лишь голая пустыня, вы и ТЫСЯЧИ монстров, обступающие со всех сторон. Разработчики ухитрились приплести сюда RPG-прокачку, массу бонусов и действительно разнообразное вооружение. Сиквел уже давно находится в разработке.

Everyday Shooter

Инди-ремейк Geometry Wars: Retro Evolved. В качестве главного героя выступает простейший пиксель, точка в пространстве. На него из разных концов экрана валят абстрактные враги: кубы, параллелепипеды и прочая «нежить». Тонкость в том, что каждый взрыв, каждый выстрел и вообще любое событие тут сопровождается уникальным сэмплом (их набор меняется от уровня к уровню). В итоге партия в Everyday Shooter превращается в музыкальную импровизацию.

Escopeta

Чужих тут нет, но вот по механике данная флэш-игра более всех походит на оригинальный Alien Breed. Героем мы управляем исключительно при помощи клавиатуры, целиться неудобно (что в данном случае добавляет процессу дополнительную остроту). Смелый охотник в пробковой шляпе идет сквозь джунгли. Из кустов на него внезапно выпрыгивают... нет, не тигры, и даже не обезьяны, а голые мужчины. Если герой успеет разрядить во врага двустволку, все закончится хорошо, а если нет — ох, лучше даже и не знать.

DARKEST OF DAYS

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Шутер
Издатель
Phantom EFX
Разработчик
8monkey Labs
Похожесть
TimeShift
Анабиоз: Сон разума
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.darkestofdays.com

ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь
2009 года

Линар Феткулов

Парадоксы, сопровождающие путешествия во времени, — плодороднейшая почва для создания компьютерных игр (а шутеров — в особенности). Всевозможные заигрывания с ходом часовой и минутной стрелки большей частью используются для маскировки привычных действий: перемотка — замена привычной загрузки сохраненной игры и так далее. Дальше всех на сегодня зашел автор **Braid**: в его игре речь идет о перемещениях во времени и пространстве, о встрече со своим темпоральным двойником и прочих фокусах.

Очевидно, не у всех есть желание ломать голову над подобной псевдонаукой, потому популярная тема чаще используется как сценарный ход. Таков, например, «**Анабиоз: Сон разума**». И скоро у него появится «коллега» — **Darkest of Days**.

Умер Максим, да и черт с ним

Последний раз мы писали о Darkest of Days ровно два года назад. Это «пространственно-временной» шутер, разработкой которого занимаются бывшие создатели виртуальных казино. Перемещаясь по разным эпохам, мы меняем ход истории, сражаясь во время величайших битв в истории человечества. Главный герой, солдат Александр Моррис, попадает в будущее прямо из Антиетама, одной из ключевых схваток Гражданской войны в США. Буквально за миг до гибели перед ним раскрывается портал, в который его затягивает неизвестный спаситель. Там (в будущем) Александра оперативно вводят в курс дела.

Оказывается, некая организация «Хронотек», исследуя прошлое, пришла к интересным выводам. Как выяснили ее сотрудники, в самые страшные моменты нашей истории (те самые Darkest of Days), когда гибли тысячи людей, среди них всякий раз оказывались те, кто *не должен был* умереть. Узнав об этом, в «Хронотек» решили исправить привычный порядок вещей. Их задача — вмешиваясь в прошлое, спасать всех тех, кому погибнуть было не суждено.

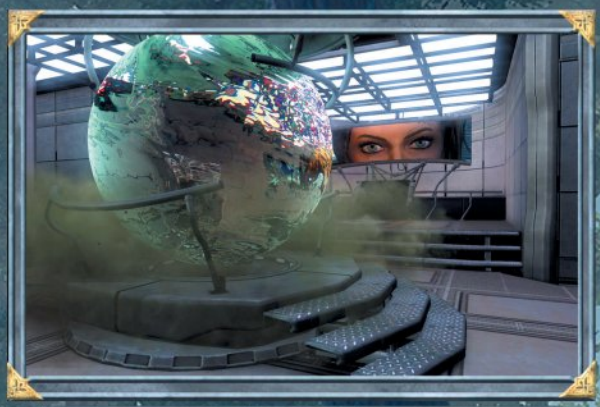
Логично было бы предположить, что и наш Александр как раз один из таких «несправедливо усопших», избранный, которого спасли. На деле все гораздо прозаичнее и оригинальнее одновременно. Главный герой, напротив, один из тех, кому было уготовано пасть на поле битвы.

Как объясняют разработчики, путешествия в прошлое (а тем более — в моменты великих сражений) — занятие крайне небезопасное. Агентов могут убить воины прошлых эпох или бойцы противоборствующей организации, которая не согласна с деятельностью «Хронотека». Кроме того, чья-либо гибель в прошлом может изменить будущее всего человечества. Именно поэтому для грязной работы рекрутируются смертники. В разных эпохах агенты ищут тех, кто должен был погибнуть в расцвете сил, и из них формируют отряды своих оперативников. То есть если такого человека прикончат во время выполнения его миссии, то для истории это не сыграет роли, так что пускай себе погибает — не жалко.

Когда вражеские агенты высаживаются на поле битвы, время останавливается.

Уровень в Помпеях разработчики нежно любят за то, что там без зазрения совести можно перестрелять всех подряд.

Заявлены четыре исторических события: извержение Везувия, битвы при Танненберге (Первая мировая война) и Антиетаме (война между Севером и Югом), а также некое сражение Второй мировой.



Футуристическое оружие просто так использовать нельзя. Портативный миномет позволят разрядить под Танненбергом, где враждующие стороны примут вашу атаку за огонь артиллерии.

Служба спасения

На момент подготовки этого текста разработчики только закончили альфа-тестирование игры, потому постоянно делились с нами чужими впечатлениями о своей игре. По их словам, люди постоянно восторгаются тем, насколько же оригинальный и ладный выходит у них шутер.

Как говорит глава **Phantom EFX**, Арон Шурман, тестерам больше всего нравится разнообразие исторических эпох (и, соответственно, разнообразие различных видов оружия), а также гигантские локации, на которых разворачивается масштабное действие — в кадре постоянно мелькают сотни NPC.

Наученные опытом **Gears of War 2** и **Assassin's Creed**, где толпы статистов лишь косвенно влияют на игровой процесс, мы робко поинтересовались, а смогут ли обещанные «сотни» напасть на игрока. Тут Арон неожиданно забыл про официально-деловой тон нашей беседы: «Смогут ли напасть? Дружище, так в этом же вся суть! Все эти сотни и сотни солдат — твои потенциальные мишени, а значит, и ты можешь попасть под их огонь. Мы хотим, чтобы игроки прочувствовали, каково это — оказаться под прицелом более чем сотни мушкетов».

Итак, одна из главных задач разработчиков — достоверно реконструировать ключевые моменты истории, а потом запустить туда нас с вами. Прежде всего речь здесь идет о количестве. Противников, как мы говорили, сотни. Они чутко реагируют на ваше присутствие. Воюют они в формациях. Вместо ровных брикетов 5 на 5, состоящих из совершенно одинаковых моделей, можно надеяться на реалистичные формации, составленные из разных родов войск. Так, например, на полях сражений Первой мировой, помимо пехоты, мы встретим пулеметчиков и артиллеристов; в США эпохи войны между Севером и Югом вы столкнетесь с конными войсками.

Чтобы кони и люди не смешивались в известную кучу, за структурой формации следит искусственный интеллект. Он подскажет бойцам, что пора, например, пойти в штыковую атаку, а после поможет изобразить сумятицу ожесточенной битвы. Если формация все-таки разобьется, отдельные солдаты обучены прятаться за укрытиями, а когда станет совсем туго, особо трусливые бойцы смогут покинуть поле брани в, цитируем, «ужасе».

Не забывайте, что игрок прибывает на место боевой славы не ради того, чтобы поглазеть на героев прошлого. Его задача — отыскать тех, кто не должен был погибнуть, и спасти их. И вот тут начинается самое интересное.

В лабораториях «Хронотека» Александру вживляют специальное устройство, позволяющее распознавать интересующих корпорацию личностей. Для нас они будут подсвечены голубым сиянием. Представьте, один американец только приготовился изничтожить других американцев в отчаянной штыковой атаке, как вдруг из портала вылезаете вы и предлагаете одному из них переместиться в будущее. Разработчики готовят массу курьезных скриптовых сцен, где ваши подопечные будут спорить с вами и всячески протестовать против временного перемещения. Но кроме сценарных постановок будут и незапланированные контакты со «спасаемыми». То есть не нужно думать, что во всем сражении есть лишь один ключевой персонаж, которого нужно вызволить из беды. Помимо сценарных героев, будут и второстепенные NPC, и они, возможно, даже нападут на вас! Их спасать не потребуется.

Тут на помощь приходит футуристическое вооружение. Герой сможет выпустить в толпу рой «искателей» — металлических сфер диаметром 3 миллиметра, — которые сами найдут нужного человека, сами обездвижат его электрошоком и сами принесут к порталу! Но если игрок не выдержит, у него закончатся все «искатели» или просто спасаемые слишком активно будут сопротивляться — может случиться так, что Александр вдруг возьмет, да и прикончит того, кого предполагалось утащить в портал.

За это в игре предусмотрено довольно элегантное «пенальти»: гибель исторически важной личности вызывает всплеск на временном континууме, агенты вражеской организации тут же узнают, где вы находитесь. Действие замирает, небо темнеет, вокруг раскрываются шары-порталы, из которых десантируются сотрудники противоборствующей корпорации. Среди застывших фигур прошлого Александру предлагается отразить атаку, после чего ему будет дана вторая попытка.

■■■

Во всей этой, безусловно, интригующей истории смущает только один факт: ничто не выдает в Darkest of Days по-настоящему интересного *шутера*. Сюжет, сеттинг, герои — все прекрасно. Но насколько там будет интересно стрелять — это мы узнаем лишь после релиза. А пока советуем обратить внимание на игру с удивительным названием **Achron** (см. ее в нынешнем «Центре внимания»), где свой локальный Darkest of Days случается в среднем раз в несколько секунд. ■

Будем ждать?

Шутер про путешествия во времени, где нужно вылавливать бойцов на поле битвы и вежливо объяснять им, что в вас стрелять не нужно. Ну или перебить всех из ракетомета.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **95%**

NINJA BLADE™

Георгий Курган

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Шоу-слэшер
Издатель
Microsoft
Разработчик
From Software
Издатель в России/локализатор
Новый диск
Похожесть
Devil May Cry
God of War
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.ninja-blade.com

ДАТА ВЫХОДА
Октябрь 2009 года

Если бы **Ninja Blade** не сделали в Японии, ее смело можно было назвать расистской и вообще — крайне оскорбительной. Все культурные стереотипы об этой стране обыграны здесь самым вызывающим образом, не хватает разве что боевых роботов (эту тему **From Software** отработали по полной программе в своей серии **Armored Core**) и большеглазых грудастых нимфеток. А все остальное — пожалуйста: ниндзя в идиотского вида полумаске (привыкайте, это главный герой), катаны, стометровые насекомые-мутанты, а также кимоно и диалоги на японском — обязательный старец-сэнсэй, конечно, вещает суровым глубоким баритоном.

Но главное достоинство данной игры в другом. Ninja Blade — это прежде всего драйв, эпатаж и безумная энергия. Если в течение минуты на экране ничего не взрывается, не проливается сто литров крови или не появляется очередной босс — можно смело требовать деньги обратно, вам продали бета-версию.

Банзай

По паспорту Ninja Blade — слэшер. Главный герой, ниндзя особого назначения по имени Кен Огава, вихрем носится по токийским бизнес-центрам, подземным тоннелям и крышам небоскребов и месит в труху мутантов (в лучших традициях современного японского фольклора это обычные люди, измененные до неузнаваемости мыслящими червями). Для этого у главниндзя есть три меча с различными свойствами: первый, тяжелый, хорош для врагов с хитиновым панцирем. Второй представляет собой пару клинков на металлических тросах — с их помощью удобно отбиваться от стай летучих мышей-убийц, а также цепляться за карнизы и перелетать со здания на здание. Ну а третий меч традиционно универсален — оптимальное сочетание скорости и силы, подходит для рядовой шушеры и промежуточных боссов. В дополнение к клинкам Кен носит за спиной сюрикен, который в зависимости от ситуации может жечь врагов огнем, бить шквальным ветром или жалить электричеством.

Но разнообразием оружия сегодня никого не удивишь, куда важнее — *как* оно используется. В этом смысле Ninja Blade не отстает, а местами и превосходит конкурентов: жонглировать мечами и различными режимами сюрикена приходится постоянно. Тяжелым мечом разломать хитиновые щиты в руках монстров, переключиться на стандартный клинок — добить. Затем выбрать парные ножи и раскидать в стороны толпу назойливых чудовищ… Тут внезапно выясняется, что мы ненароком подорвали взрывоопасные контейнеры, вокруг вспыхнул пожар, который приходится тушить шквальным ветром сюрикена.

Вся эта операция занимает примерно десять секунд и выглядит завораживающе: Кен то и дело взмывает в воздух и закручивается смертоносным вихрем, ловко скачет по арене (каждая маломальски крупная стычка происходит на ограниченном пространстве), кровь хлещет фонтанами, надсадно ревут мутанты. Не забывайте также, что оружие поддается прокачке, с каждым уровнем открываются все новые приемы.

Но визитная карточка Ninja Blade — quick-time events. Они случаются с частотой раз в пять минут, и на экране в эти минуты происходит *такое*… Среднестатистическая миссия начинается так: герой спрыгивает с вертолета (без страховки и парашюта, разумеется) и на бешеной скорости несется к земле. В последний момент успевает уцепиться за стену небоскреба, дерзко скользит по ней, высекая искры, с грохотом вламывается в какое-нибудь окно

В числе прочих в Ninja Blade есть и мутировавший босс якудзы: выглядит как бульдог с человеческим лицом и в щегольском пенсне.

На всякий случай напоминаем: этот мотоцикл сейчас находится в воздухе над Токио, в сотне метров над землей.

Игромания | сентябрь 2009

Такие вот ракурсы — основной источник обаяния Ninja Blade.

From Software очень оригинально интерпретировали спилберговский фильм E.T.

или изящно приземляется на асфальт. В другой раз он на мотоцикле спрыгивает с горящего самолета и добрых полминуты катится вниз, отталкиваясь от падающих грузовых контейнеров.

А уж что происходит во время битв с боссами… Там Кен может, например, неожиданно взмыть в воздух, отковырять от строительного крана огромный чугунный шар для сноса зданий, чтобы в следующую секунду, резко сменив направление движения (магия ниндзюцу, не иначе!), с хрустом вдавить его в жвалы гигантского паука. Каждое такое «фаталити» сопровождается стоп-кадром и кроваво-красными иероглифами на экране — здесь это называется «Тодоме».

Todome my ass!

Ninja Blade — это пафос и пижонство, возведенные в абсолют. Разработчикам очень важно, чтобы вы почувствовали, как это здорово — быть всемогущим ниндзя, который небрежным движением руки ломает дома и для которого сражение с гигантскими мухами — рутина. И тем не менее консольную версию приняли довольно прохладно. Причина в том, что авторам банально не удалось выдержать до конца собственный темп. Вот только сейчас вы крушили все на своем пути, а уже в следующую секунду игра может скорчить кислую мину и завалить одинаковыми противниками, боссами, игровыми ситуациями… Вместо того, чтобы удивлять нас дальше (много не просим — хватит и новых разновидностей гигантских насекомых; редакторы «Игромании» до последнего ждали появления плотоядного жука-навозника и жука-пожарника), Ninja Blade уходит в занудные самоповторы. Последний уровень, например, в обязательном порядке заставляют пройти *дважды*. При этом сохраниться посреди миссии нельзя, если устали — до свидания, удачи в другой раз.

Самое печальное — крайне маловероятно, что вышеуказанные недуги излечат в PC-версии. Тем более что к ним почти наверняка добавится слабовменяемое управление: даже на геймпаде приходилось исполнять настоящий кордебалет, а уж что будет твориться на клавиатуре — страшно подумать. Последний удар для всех, кто ждет эту игру на PC: Ninja Blade в издании «**Нового диска**» выйдет полностью русифицированной, в то время как консольные версии обходились субтитрами. А голоса в оригинале были подобраны очень метко.

■■■

Как бы то ни было, Ninja Blade стоит увидеть. Не за какие-то выдающиеся геймплейные находки (их тут, по большому счету, нет), а просто потому, что гигантские насекомые, катаны и ниндзя в шёлковых шароварах — это очень, очень круто. Настоящая игра-шоу! ■

Мутационная инсектология

Большая часть боссов в Ninja Blade относится к классу насекомых или, в крайнем случае, моллюсков. Достоверно определить биологический вид каждого из них довольно сложно, но мы все-таки позволили себе сделать несколько предположений.

Коричневый паук-отшельник, он же Loxosceles reclusa, обитает преимущественно на юго-востоке США. Как правило, размеры не превышают сантиметра в длину. Не агрессивны, но крайне ядовиты: яд вызывает обширное разрушение тканей.

В Ninja Blade Loxosceles reclusa вырос в длину до нескольких десятков метров и отрастил крепчайшую броню. Теоретически — не ядовит, но этого и не требуется: одним ударом лапки может снести несколько этажей высотного здания.

Виноградная улитка (Helix pomatia) обитает в садах, парках и лесах Европы. Раковина в среднем достигает 5 сантиметров в высоту и 4,5 — в ширину. Продолжительность жизни — до 20 лет, мясо этой улитки можно употреблять в пищу.

В игре двухметровые улитки-мутанты объединились в банду и захватили вертолет. Можно ли употреблять их в пищу — не уточняется, но мяса одной такой хватило бы, чтобы неделю кормить небольшую африканскую деревню.

Arion lusitanicus, испанская лесная улитка, в отличие от улитки виноградной лишена панциря. Но при этом не имеет естественных врагов и совершает варварские набеги на луга, сады и огороды.

В Ninja Blade эти создания достигают ста метров в длину и атакуют внезапно. Их естественный враг — Кен Огава — зорко следит за сохранностью урожаев и зеленых насаждений, хотя Токио при этом страдает ужасно.

Будем ждать?

Игра, в которой своими руками нужно откручивать жвалы гигантскому пауку и спускаться с небес на ревущем мотоцикле. В главной роли — ниндзя-супермен.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 95%

© 2009 «Игромания»

RS@IGROMANIA.RU

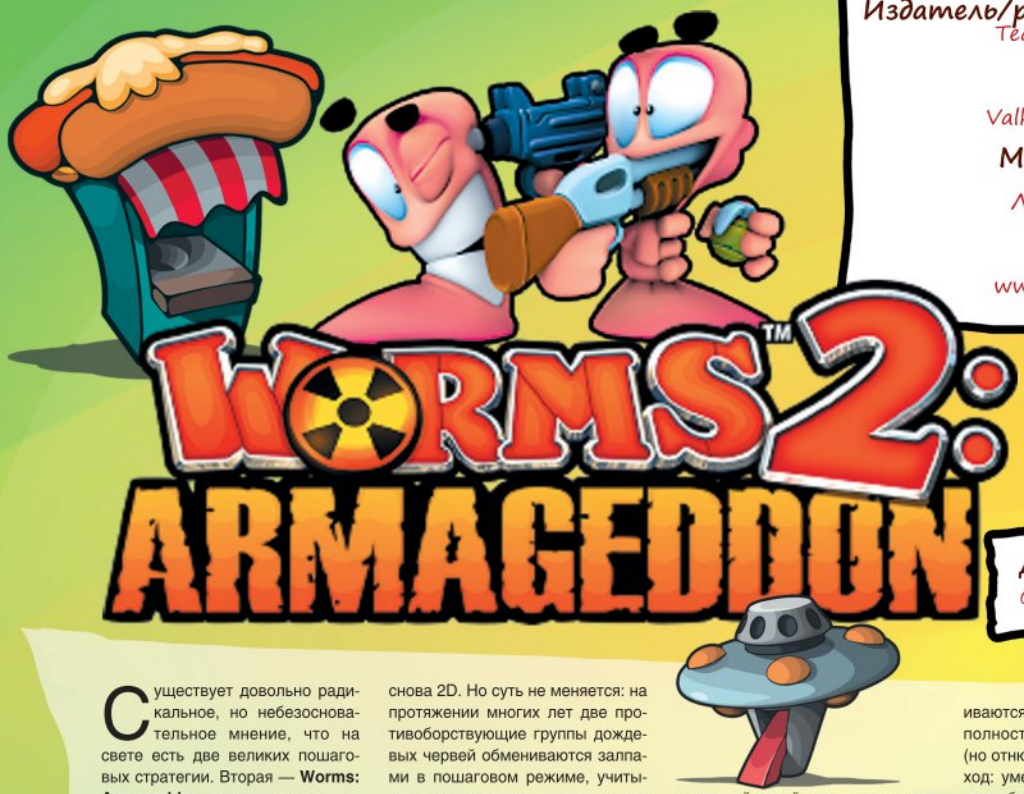
Жанр
Пошаговая стратегия

Издатель/разработчик
Team17 Software

Похожесть
Серия Worms
Valkyria Chronicles

Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Hot-seat

Сайт игры
www.team17.com



Дата выхода
Осень 2009 года

Существует довольно радикальное, но небезосновательное мнение, что на свете есть две великих пошаговых стратегии. Вторая — **Worms: Armageddon**, выпущена англичанами **Team17 Software** в 1999 году. Первая — **шахматы** (вышла приблизительно две тысячи лет назад, издатель неизвестен). У шахмат почему-то до сих пор не было ни сиквела, ни даже аддона, а вот «Червячки» за время существования серии претерпели порядка двадцати различных инкарнаций, были в 2D, 3D, потом снова 2D. Но суть не меняется: на протяжении многих лет две противоборствующие группы дождевых червей обмениваются залпами в пошаговом режиме, учитывая направление ветра, силу выстрела и принимая во внимание параболу, по которой летит снаряд. Несколько лет назад Worms покинули родной PC и отправились в прогулку по другим платформам. Так, **Worms 2: Armageddon** уже вышла этим летом на Xbox 360. Но справедливость все-таки существует: осенью армагеддон случится и на PC-улице.

Армагеддон

В соседнем разделе «Вердикт» мы неслучайно выделяем пункт «реиграбельность». Успех hack'n'slash RPG часто зависит от того, интересно ли проходить ее раз за разом. Тут важно, чтобы монстры (локации, экипировка) каждый раз тасовались в случайном порядке, каждое столкновение было в чем-то уникально. В **Left 4 Dead** за реиграбельность отвечает коварный AI Director — его изобретение признано чуть ли не главным геймплейным открытием прошлого года.

Так вот, Worms: Armageddon — игра с идеальной реиграбельностью. Это сумасшедший калейдоскоп вариантов, где случайно и изменчиво не вооружение или расположение противников, а вообще *все*. Случайны позиции червячков на поле битвы, случайно выпадают ящики с экипировкой, случайно генерируется ландшафт; 65 (шестьдесят пять!) видов оружия и невероятно комплексная система повреждений — вот переменные для формулы идеальной войны. При каждой новой битве эти крошечные детали перемешиваются заново, выстраиваются в причудливом порядке, полностью меняя облик битвы (но отнюдь не предопределяя исход: умелый игрок найдет выход из любой ситуации).

В прошлом году два энтузиаста, получив зеленый свет от Team17, добавили к игре скромный редактор карт под названием **Adobe Photoshop**, и число вариантов развития событий покинуло пределы бесконечности. То есть карту можно нарисовать в «Фотошопе» — любого размера, любой формы, любого содержания, — игра «переварит» ее, сделав играбельным и разрушаемым уровнем.

Вперед, в 2D

И пока фанатское комьюнити щедро одаривает игру утилитами

Новое оружие — магнит — в действии.

Естественно, для каждого червячка можно выбрать имя. А также голос, головной убор, могилу, которая украсит его последний путь, и даже танец, который он исполнит в случае победы.

Оскорбление противника в Worms превратилось в настоящий эпистолярный жанр. Пока вы ждете своей очереди, есть время выписать в чате какое-нибудь особенно гадкое ругательство.

и модификациями, сама серия Worms идет совершенно иным путем. Сначала было 3D — модное и абсолютно никчемное. Кое-как получалось мириться с испорченным обзором карты и громоздким управлением, но вот загубленную систему разрушений не выходило оправдать ничем. Вместо идеально выверенного, точного терраформинга — уродливая, грубая деформация карт. То, что было возможно при спрайтовой графике, оказалось невыполнимой задачей для полигональных моделей. Разрушаемые карты состояли из внушительных размеров «кирпичей», а терраформинг выглядел следующим образом: взрыв, игра на несколько секунд впадает в ступор, затем на ваших глазах начинает один за другим убирать «кирпичи», создавая воронку. С мгновенным расчетом геометрии, где минимальное повреждение равно одному пикселю, этот ужас сравнивать, конечно, нельзя. Тем не менее трехмерные червячки выдержали аж два дополнения.

А затем серия покинула родные края, чтобы покорить консоли. **Open Warfare** для PSP, **Worms 2007** для сервисов XBLA и PSN — все это примерно одинаковые, кукольные версии любимых червячков. Снова двухмерные, с замечательной графикой, но до слез примитивные. Серия, наконец, стала тем, в чем ее всегда подозревали скептики, никогда не игравшие в Worms, — детской игрой с мультяшными червячками, которые корчат смешные рожи. Ну и там еще, знаете, вроде есть летающая овца.

По случаю юбилея Worms: Armageddon разработчики приготовили всем нам подарок. 1 июля на консолях вышли Worms 2: Armageddon, а через несколько месяцев должен состояться релиз и на PC! По сути, эти очередные упрощенные «Червячки» с измененными правилами и новым оружием — не слишком важное событие для Xbox 360 и PS3. Но на PC Worms с обновленной графикой ждут уже очень давно.

Главная задача Team17 — сделать игру максимально похожей на свой самый успешный проект, тех самых Worms: Armageddon. Поэтому дизайн карт, звонкие голоса червей и даже музыка сохранятся прежними. Правила знакомы всем: бойцы ходят по очереди, на ход по умолчанию отводится одна минута. Пока действие совершает один червячок, остальные с замиранием сердца ждут своей участи, стоя на одном месте. Герои умеют двигаться вправо и влево, прыгать вперед или делать сальто, а также пользоваться всем арсеналом оружия.

Worms были и остаются главной многопользовательской игрой, для которой достаточно и одного компьютера.

Все любимые предметы экипировки вернутся практически в первозданном виде. Знаменитый динамит, базука, овца, падающий с неба осел… каждый, кто хоть раз запускал Worms, узнает их даже по звуку. Но разработчики готовят и несколько дополнений. И это — главное, что может порадовать даже искушенного фаната серии. Новое обмундирование не только выглядит забавно, но и превосходно вписывается в правила боя.

«Зверинец» дополняет своеобразный бычок, который лбом прорывает землю. Бестолкового скунса заменит газовый пульверизатор, на манер строительного герметика заполняющий отравой полости в ландшафте. Совершенно потрясающее изобретение — магнит. Перед использованием игрок задает его полярность: в одном режиме он притягивает все металлические предметы (например, ракеты или гранаты), в другом — отталкивает! То есть это оружие можно использовать как для защиты, так и для нападения. Пробегающая по небу туча (тоже оружие) ударом молнии может сменить полярность магнита в самый неподходящий момент.

Наконец, менее яркое, но элегантное новшество — случайный телепорт. Вместе с классическим телепортом, где вы выбираете конечный пункт перемещения, появляется устройство, мгновенно переносящее червячка в случайную точку местности. Заядлые игроки в Worms отлично знают, что в напряженных матчах каждая секунда на счету и иногда не хватает времени даже на лишний клик. Вот тут-то и придет на помощь новое устройство. Правда, никто не гарантирует положительный результат — за время подготовки статьи нам пришлось использовать этот телепорт дважды. Первый раз червячок переместился ровно на один миллиметр от своего прежнего местонахождения; второй — далеко, зато прямо на мину. Калейдоскоп случайных вариантов, помните?

Разумеется, обещана однопользовательская кампания; для онлайновых побоищ придуманы специальные вертикальные карты, которые простираются не вдоль, а ввысь. В Worms: Armageddon, напоминаем, картой мог стать портрет Джоконды, фото Эйфелевой башни или бранное слово из трех букв — лишь ваша фантазия ограничивала внешний вид ландшафта.

■■■

Не похоже, чтобы Team17 были сильно озабочены тем, что думают по их поводу PC-игроки. Новый курс англичан — XBLA-проекты, co-op. Но мода на концептуальные 2D-развлечения возвращается. Так что, возможно, гипотетические Worms 3 выйдут на PC в надлежащем виде: с богатым инструментарием и серьезно обновленным арсеналом. А пока — ждем осени. И да прибудет с вами святая граната! ■

Будем ждать?

Долгожданное возвращение двухмерных червячков из затяжного консольного странствия. Пусть в сильно упрощенном виде, но — в высоком разрешении и снова на PC.

Процент готовности: **80%**

Линар Феткулов

ИНДИ НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

ТРИ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ВАЖНЫХ НЕЗАВИСИМЫХ ПРОЕКТА

Признаемся: этот материал мы планируем вот уже год. В разное время здесь должны были появиться разные игры: **Braid**, **Crayon Physics Deluxe**, **And Yet It Moves**. Но каждый раз, когда складывался финальный список, становилось ясно: выборка получается не репрезентативная. И вот в августе, наконец, все совпало.

Большой, всемирно известный художник Мишель Ганье рисует свою **Insanely Twisted Shadow Planet**. Эдмунд Макмиллен, человек, придумавший **Gish**, занялся **Super Meat Boy** — аркадой для Wii и PC. Наконец, группа исследователей вот уже десять лет занимается своей научной стратегией про путешествия во времени (**Achron**). Чувствуете, к чему все идет? Независимые, маленькие экспериментальные проекты лишились постыдного статуса андеграунда. Сегодня инди — такая же уважаемая сфера, как, скажем, производство караоке или комплексов отжиманий перед телевизором. Инди — не жанр, не бизнес-модель, это стиль жизни, на который сегодня по различным причинам переходит все больше людей.

Так что когда вы услышите, что, например, Кен Левайн или Уилл Райт заняты интерактивным жизнеописанием какой-нибудь капли воды или ходячей говяжьей вырезки, — пожалуйста, не удивляйтесь. Мы предупреждали.

Яков Перельман

ACHRON

Жанр PRFTS (Past/Real/Future Time Strategy)
Издатель отсутствует
Разработчик Hazardous Software
Похожесть Braid, Cursor 10, серия Command & Conquer
Мультиплеер интернет, локальная сеть
Сайт игры **www.achrongame.com**
Дата выхода не объявлена

Все мы путешественники во времени — со скоростью одна секунда за одну секунду. Пытаясь вникнуть в тонкости предполагаемых временных перемещений, мы неизбежно сталкиваемся с парадоксами. Стоит один раз осознать, что вы возвращаетесь не в какое-то другое, а в то же самое время, как вас тут же начнет волновать «парадокс дедушки» (если я убью своего предка в прошлом, не исчезну ли я сам?).

Квантовая механика с легкостью решает эту задачу: любое перемещение во времени можно рассчитать при помощи цепи Маркова. Если представить «парадокс дедушки» как последовательность случайных событий с конечным или счетным бесконечным числом исходов, которая характеризуется тем свойством, что в фиксированном настоящем будущее независимо от прошлого, то он имеет два возможных продолжения: вы либо рождаетесь с вероятностью 1/2 и убиваете предка, либо с той же вероятностью не рождаетесь и он остается жить.

§1. Ахронологическая стратегия

Если при прочтении вышеприведенного отрывка вы почувствовали себя нехорошо, зевнули от трех до восьми раз и почему-то представили, как пытаетесь воспроизвести данный материал у доски, следует немедленно прекратить чтение, отжаться от пола или выйти на улицу. В противном случае при дальнейшем ознакомлении с текстом не исключен обширный взрыв мозга пятой степени.

Как вы знаете из предыдущего курса, компьютерные игры широко раскрывают тему времени. **Braid** или **Cursor 10** — аркады, построенные на взаимодействии с ним. Предмет нашей сегодняшней беседы скорее не игра, а искусственная среда для экспериментов со временем.

Она называется Achron (читается [eikrən]; «ахронологическая» игра). Это военная стратегия, поэтому основные принципы геймплея нам уже знакомы: игрок строит базу, собирает ресурсы, производит многочисленные юниты (до трехсот) и управляет ими.

Achron выделяется среди конкурентов благодаря одной ключевой возможности — тут разрешается перемещаться во времени. Любой, кто хоть раз обводил юниты рамкой или строил завод по переработке нефти/золота/тибериума, может легко представить себе, как путешествия во времени можно применить в RTS: противник неожиданно нападает с фланга, мы перемещаемся на пару минут назад в прошлое и перестраиваем свою оборону соответствующим образом. Это элементарный пример.

Внимания заслуживает другая особенность — возможность телепортировать в прошлое отдельные юниты. Если отправить одну боевую единицу в прошлое, скажем, сто раз, то там, в прошлом, получится целая армия. Тут возникает опасность *хронофрагментации.*

Хронофрагментация — парадокс, возникающий, если один юнит телепортируется в точное местонахождение самого себя в прошлом. В таком случае один из них погибает.

Чтобы избегать подобных эксцессов, AI заставляет боевые единицы отходить на некоторое расстояние сразу после телепортации.

В Achron отношения выясняют сразу три играбельных расы, и у каждой из них взаимоотношения со временем устроены по-своему. Люди для темпоральных путешествий используют здание под названием хронопорт. Человечество — фракция с самой развитой огневой мощью, главное оружие людей — атомная бомба.

Инопланетяне Grekim не нуждаются в каких-то дополнительных строениях, каждый их юнит может путешествовать во времени самостоятельно. Абсолютное оружие Grekim — хронобомба — перемещает все юниты в радиусе действия… на две минуты в будущее. Таким образом, они исчезают с поля битвы, создавая угрозу хронофрагментации (проще говоря, через две минуты будущее станет настоящим, юниты вернутся на то же место, откуда их удалили, и раздавят всех, кто находится там в данный момент).

Рис. 1 — **Если в этом же месте окажутся телепортированные юниты, случится «давка», в которой кто-то обязательно погибнет.**

Вторая инопланетная раса — Vecgir. Их конек — телепортация. Юниты Vecgir громоздки и неповоротливы, зато могут самостоятельно перемещать себя в пространстве. У них на вооружении состоит уникальная исчезающая торпеда. Она не настолько разрушительна, как атомная бомба, зато может преодолевать огромные расстояния, во время полета постоянно телепортируясь в случайно заданных местах, чтобы сбить с толка системы ПВО.

§2. Эффект бабушки

Все упомянутые приемы доступны и в мультиплеере. Мы бы хотели предложить вам подумать ровно одну минуту над значением данной фразы.

Даже если вынести за скобки размышления о сложностях реализации подобного геймплея — как такое возможно в принципе? Как любой образованный человек знает из кинофильма «Терминатор 2», будущее не предопределено. Можно предугадывать действия компьютерного оппонента, но как быть с живыми противниками? Когда игрок перемещается в прошлое или будущее, что же остается от него в настоящем, с кем сражаются противники, когда его «нет дома»?

Обо всем по порядку. Основной элемент интерфейса — временная шкала (рис. 2). Ближайший аналог — одноименная шкала в любом мультимедийном проигрывателе. Две трети ее занимает прошлое, одну треть — будущее. А настоящее находится между ними. Геймплейные события (шаг юнита, разрушение здания и так далее) отмечаются «возмущениями» на этой шкале.

Подобно тому, как при просмотре фильма мы передвигаем ползунок проигрывателя, здесь можно выбрать момент времени для перемещения (или точку, куда будет заброшен юнит).

Далекого будущего в этой игре не существует. А вот ближайшее высчитать не составляет труда: игра определяет команды, данные боевым единицам, и на их основании создает прогноз. То есть игрок, скажем, приказывает танку доехать до определенной точки. Пусть это действие занимает двадцать четыре секунды — на временной шкале на отметке «*двадцать четыре секунды в будущем*» хронограмма фиксирует скачок. Аналогично устроен геймплей в прошлом: о том, что противник пытается изменить исход проигранной схватки, вы узнаете по всплескам на шкале.

Дальше — самое интересное. *Перемены в прошлом со временем дают о себе знать в настоящем.*

Слева направо вдоль временной шкалы, с определенным интервалом, проносятся временные волны.

Временная волна — возмущение пространства, воспроизводящее в настоящем изменения прошлого (см. фильм «Эффект бабочки» или игру «Анабиоз: Сон разума»).

Например, вы вернулись в прошлое на двадцать секунд, отбили вражескую атаку, спасли разрушенное здание. По возвращении в настоящее уничтоженное строение так и останется в руинах. И только когда пройдет временная волна, оно восстановится.

Пока игрок решает свои проблемы в прошлом, в настоящем за него отдувается искусственный интеллект; каждое действие в прошлом отнимает *хроноэнергию*, что не дает игрокам надолго покидать настоящее.

Наконец, самый умопомрачительный трюк Achron — возможность играть в прошлом в ускоренном или замедленном режиме. Представьте, что вы провели минуту в настоящем, потом вернулись в прошлое на тридцать секунд и отыграли их там.

Рис. 2 — Все это громоздкое меню и есть временная шкала. Обратите внимание на запасы хроноэнергии и положение настоящего (present).

Что получается: от 0:00 до 0:30 вы играли однажды; от 0:30 до 1:00 — дважды; от 1:00 до 1:30 — ни разу. При чем тут 1:30? Вдумайтесь, пока вы тридцать секунд играли в прошлом, время не стояло на месте! Когда через тридцать секунд вы возвращаетесь, то попадаете сразу в 1:30. Тридцать секунд *настоящего* для вас пропадают.

Проблема в том, что в ваше отсутствие придется положиться на AI — это небезопасно. Потому разработчики позволяют играть в прошлом с удвоенной скоростью: чтобы быстро переиграть знакомые события и вернуться в настоящее с минимальным «лагом».

■■■

Achron — игра о *взаимосвязи прошлого и будущего*. Она складывает прошлое, настоящее и будущее в единое целое — и выстраивает на этом геймплей! Время тут — это несколько разных состояний пространства, игрок прыгает между ними, преобразует его, использует различные тактики, меняет их на ходу. Да, из Achron может получиться лаборатория для сумасшедших экспериментов (подурачиться на пару вечеров), а может — перенасыщенная геймплеем игра, тройной концентрат стратегии.

Что будет в итоге — покажет, извините, время. Главное — чтобы это самое время не положило Achron конец (игра находится в разработке уже порядка десяти лет). Надеемся, из-за увлечения темпоральными экспериментами разработчики не забыли, что в реальности стрелки часов нельзя ни повернуть вспять, ни ускорить.

? Контрольные вопросы

1. Приведите примеры игр про управление временем.

2. В чем заключается явление, называемое хронофрагментацией?

3. Зачем «исчезающей торпеде» лететь и телепортироваться, если можно просто телепортироваться прямо на вражеской базе и сразу взорваться?

4. В чем разница между «парадоксом дедушки» и «эффектом бабочки»?

5. Если в эпицентр атомного взрыва сбросить хронобомбу, на сколько минут она отсрочит взрыв?

Упражнение 1

1. На протяжении всей партии игрок собирает в углу карты огромную армию. На его базу уже нападает противник, и тут он внезапно отправляет все войска в прошлое и одним мощнейшим ударом уничтожает вражескую базу (где на данный момент находится один-единственный крестьянин, который спокойно строит первую казарму). Такое возможно?

(*Ответ: Маловероятно. Чтобы отправить огромное количество юнитов в прошлое и там командовать ими, требуется гигантское количество хроноэнергии.*)

2. Базу игрока уничтожили в настоящем, а он за несколько мгновений до этого уничтожил базу врага в прошлом. Кто победил?

(Ответ: Все зависит от временной волны. Если она пройдет до того, как рухнет последнее здание игрока, то он — победитель.)

3. Противник создал гигантскую армию, игрок проник в прошлое и уничтожил одну-единственную вражескую казарму, до того как из нее вышли эти юниты. Они все погибнут?

(Ответ: Именно так!)

ЖАНР
ПЛАТФОРМЕР
ИЗДАТЕЛЬ
NINTENDO (WII)
НЕ ОБЪЯВЛЕН (PC)
РАЗРАБОТЧИКИ
ЭДМУНД МАКМИЛЛЕН
ТОМ РЕФЕНЕС
ДЖОН МАКЭНТИ
ПОХОЖЕСТЬ
MEAT BOY, BRAID, GISH
МУЛЬТИПЛЕЕР
БЕЗ ПОДРОБНОСТЕЙ
САЙТ ИГРЫ
WWW.SUPERMEATBOY.COM
ДАТА ВЫХОДА 2010 ГОД

SUPER MEAT BOY

Линар Феткулов

Как, должно быть, знают те наши читатели, которые с интересом следят за российским футболом, фанаты московского «Спартака» зовутся, извините, «мясные». Спешим их обрадовать: в ближайшее время у «Спартака» может появиться замечательный неофициальный герой. Яростный, красный и победно вздымающий к небу крепко сжатый кулак. Его зовут Супермясной Парень, и он — титульный герой игры **Super Meat Boy**.

Просто мясо

Про перерождение платформера не пишет сейчас только ленивый. Благодаря появлению карманных консолей, повальной моде на ретро и умопомрачительной изобретательности отдельных авторов, платформер стремительно возвращает утерянные в 90-х позиции. А так как мы с вами живем в эпоху развитого постмодернизма, с помощью платформера сегодня рассказываются душераздирающие истории о времени (**Braid**) и пространстве (грядущий **Fez** и **Super Mario Galaxy** на Wii).

Видимо, в качестве ответа всем высоколобым арт-умникам быстро сформировалось обратное течение — «за чистоту платформера». Механика таких игр, напротив, остается на уровне 80-х годов прошлого века. Это, например, исследовательская аркада **Knytt** (***http://nifflas.ni2.se***), где семенящий не то крот, не то крысенок собирает детали своего космического корабля. Или флэш-игра **N** (***www.addictinggames.com/ngame.html***), торжество минимализма, примитивная монохромная аркада, которая выглядит как порт с килограммового мобильного телефона, что не помешало **N+** выйти на **Xbox 360**, **PSP** и **DS**.

Наш сегодняшний герой, Super Meat Boy, когда-то тоже был примитивной флэш-аркадой **Meat Boy** (***www.newgrounds.com/portal/view/463241***). Про нее нужно знать две вещи. Во-первых, там можно отскакивать

Для новой версии картинка перерисована с нуля, с поддержкой современных эффектов и в высоком разрешении.

Скоро на фоне этого величественного пейзажа сойдутся в смертельной схватке все герои знаменитых инди-игр.

Инди-капустник

Персонажи, за которых дадут поиграть в Super Meat Boy

Meat Boy

Главный герой игры. Интересно, что его способность помечать кровью пол и стены никак не отражается на геймплее — Эдмунд, возможно, изменит эту ситуацию в будущем (скажем, сделав Супермясного Парня более подвижным в лужах собственной крови).

Band-Aid Girl

Любовь всей жизни Meat Boy, указатель цели миссии. Именно до нее герой должен добраться в финале каждого уровня. Вполне возможно, что эта красавица окажется одним из играбельных персонажей.

Тим

«Спрашивал ли я у Джонатана (автор Braid. — Прим. «Игромании») разрешение? Позвольте, но это я придумал Тима! Разве он мог отказать мне, не выглядя при этом полнейшей задницей?» Для каждого из героев-гостей заготовлены специальные анимации, поэтому Тима, например, никогда не разорвет циркулярной пилой. А жаль.

Alien Hominid

Герой кровавой мультяшной аркады, выходившей на самых разных консолях. Этот желтый инопланетянин отбивается от досаждающих агентов ФБР и всевозможных монстров, сотнями отправляя их на тот свет. После Alien Hominid его авторы выпустили культовую аркаду Castle Crashers.

Dr. Fetus

Зародыш в банке, которую запихнули в смокинг, а сверху напялили цилиндр. Главный злодей в игре. По словам автора, Супермясной Парень может начать ревновать его к этому персонажу, поскольку симпатии Эдмунда постепенно переходят на сторону Доктора Фетуса. «Он такой мерзавец!» — с явным восхищением произносит автор.

Commander Video

Герой серии игр Bit.Trip для Wii, ретро-космонавт неизвестного происхождения. Командор Видео летает невысоко над землей и оставляет за собой радужный след. Единственный способ сделать этого персонажа играбельным — пройти уровень, посвященный музыкальной аркаде Bit.Trip Beat.

от стен. Решительно весь геймплей завязан на этой возможности. Главный герой бежит по уровням, перепрыгивает через смертельные ловушки и, собственно, отталкивается от стен. Управление невероятно отзывчивое — вектор скорости можно менять прямо в полете. Как и в классических платформерах 80-х, критически важным параметром в Meat Boy является так называемый тайминг. Каждое движения тут нужно совершать строго в определенном месте, в *исключительно* верный момент времени. Игроки в исступлении долбили по пробелу с такой маниакальной четкостью, что со стороны казалось, будто они выстукивали таким образом какой-то замысловатый ритм. На официальном форуме и по сей день регулярно публикуются крики души вроде «WHY IS IT SO FUCKING FAST AND SENSITIVE!!!!11» («Почему она настолько, @#$, быстрая и чувствительная!!!!11»).

Инди-мультивселенная

Но главная причина, по которой Super Meat Boy попал в наш список самых многообещающих инди-игр, — ее автор. Позывной «Эдмунд Макмиллен» мелькает на страницах «Игромании» уже не первый год, но до сих пор не было подходящего повода рассказать об этом удивительном человеке. Ему 29 лет, он — бывший сотрудник службы по отлову бродячих животных, а ныне — важнейший независимый разработчик.

Эдмунд работал над двумя программными инди-произведениями: в 2004 году он придумал и нарисовал **Gish** — игру про приключения мягкого комка черной смолы, с которой фактически началась мода на инди. А позже он лично изобрел Тима, заглавного героя Braid, которая в представлениях точно не нуждается. Super Meat Boy — его второй полноценный проект после Gish.

Герой, как и все персонажи Эдмунда, должен казаться уязвимым. Оттого отважный мясной парень оставляет за собой кровавый след, заляпывая пройденные уровни красными потеками. Естественно, игра, чей титульный персонаж — кусок мяса, по определению должна быть жестокой. Супермясной парень погибает в среднем раз в секунду: его режут дисковыми пилами, тушат на углях… Тем не менее коммерческий ремейк Super Meat Boy финансирует… **Nintendo**. «Не уверен, что они вообще в курсе, о чем моя игра, — говорит Эдмунд, — но ведь это Nintendo! Отказать им я просто не в силах!»

Помимо очевидных бонусов (выдающимся визуальным стилем Макмиллена можно будет полюбоваться в относительно высоком разрешении; обещается менее чувствительное управление), в Super Meat Boy также будут новые враги. Например, один из боссов представляет собой машину, целиком составленную из пил и лезвий. Так как Супермясной Парень не обучен никаким боевым приемам, ему предстоит убегать от этой махины, пока она будет вырубать лес вокруг. Скакать надлежит до тех пор, пока механизмы чудовища не придут в негодность от набившихся туда… белок.

Как обычно бывает в случае с ремейками, появится несколько играбельных персонажей — в общей сложности их будет аж двадцать. Но, пожалуй, главный сюрприз состоит в том, *что* это за персонажи. Крестный отец инди-движения, Эдмунд собрал в Super Meat Boy героев самых разных игр от независимых разработчиков. В программе уже заявлены: Тим из **Braid** и менее известный PC-аудитории инопланетянин из **Alien Hominid**.

Каждый из них обитает на специальной тематической локации и наделен своими суперспособностями (которые, конечно, несколько ограничат ради сохранения баланса). Только объединив усилия, инди-супермены смогут пройти все уровни до конца. Мало того, по завершении сюжетной кампании никто не запретит нам стравить любимых героев на специальных боевых аренах.

■■■

Super Meat Boy важен не столько как игра, сколько как явление, которое он олицетворяет. Этот красивый, сумасшедший и наверняка захватывающий платформер явно дает понять: инди-героев набралось так много, что их можно тасовать и стравливать в кроссоверах, словно супергероев **Marvel** или **DC Comics**. То есть надо, видимо, приготовиться к тому, что Тим заглянет на пироги к сестричкам **The Path**, Гомез из Fez и герой **And Yet It Moves** будут выяснять, чье «кунг-фу» — горизонтальное или вертикальное — круче, а место «Чужих против Хищника» в ближайшее время займут «Комочки **World of Goo** против Gish». ■

INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

ЖАНР
СКРОЛЛЕР
ИЗДАТЕЛЬ
НЕ ОБЪЯВЛЕН
РАЗРАБОТЧИКИ
МИШЕЛЬ ГАНЬЕ
ДЖОЗЕФ ОЛСЕН
ПОХОЖЕСТЬ
PATAPON (PSP)
WORLD OF GOO
AQUARIA
МУЛЬТИПЛЕЕР
БЕЗ ПОДРОБНОСТЕЙ
САЙТ ИГРЫ
HTTP://MICHELGAGNE.BLOGSPOT.COM
ДАТА ВЫХОДА
НЕ ОБЪЯВЛЕНА

Линар Феткулов

«Свет исторгнул всю тьму в мире <…> И тысячи теней решили уйти в самое черное место, какое только можно было найти. Вдали ото всех создали тени свое царство — с замком и властным королем. Странная, темная земля, проникнутая ночью…»

Мишель Ганье, The Great Shadow Migration

В книге для дошкольного образования «Театр теней своими руками: как легко удивить друзей» изложена подробная инструкция по организации на дому своего небольшого теневого представления. Нужно выключить в комнате свет, стол отставить от стены на пару метров, на нем закрепить настольную лампу. Ее следует зажечь и, выставив перед ней ладони, проецировать на стену силуэты. Собака, коза, слон — простейшие образы. Если подвигать мизинцем, будет казаться, что они открывают рты. Есть вариант посложнее: спроецировать всех троих зверей одновременно и между их хищных пастей запустить крошечный силуэт летающей тарелки. Получится **Insanely Twisted Shadow Planet**.

Устрашающая тарелка

С инди-разработчиками обычно легко договориться: не успеешь задать вопрос, как автор сам объяснит суть игры, пришлет вагон скриншотов и рабочую версию. Переговоры с разработчиками инди-игры Insanely Twisted Shadow Planet проходили примерно в следующем ключе: «Да-да, секунду, тут «Дисней» на проводе; мы вам обязательно ответим».

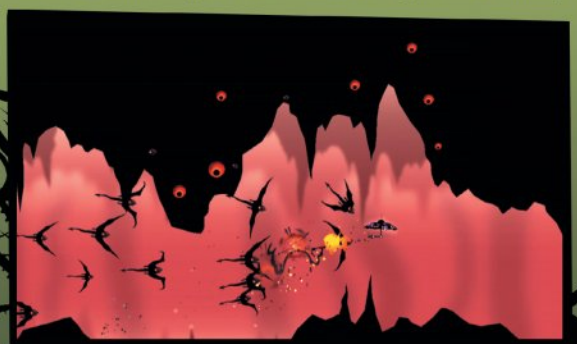
Дело в том, что в качестве главного художника Insanely Twisted Shadow Planet выступает Мишель Ганье — человек, который занимается анимацией и дизайном без малого двадцать пять лет. Он принимал участие в создании мультфильмов «Земля до начала времен», «Стальной гигант» и «Осмозис Джонс», одна из его последних работ — эпизод в пиксаровском «Рататуе» (тот, где крысенок размышляет о вкусах). Кроме того, на его счету несколько успешных комиксов и книг.

Одно из направлений творчества Мишеля — «теневое». В книге The Great Shadow Migration или серии короткометражек Insanely Twisted Shadow Puppets героями выступают силуэты, как будто спроецированные на гигантскую простыню. В аналогичном стиле выполнена Insanely Twisted Shadow Planet.

Это — аркада про то, как ученый-инопланетянин случайно запустил некую цепную реакцию, в результате которой его летающую тарелку забросило в неизвестное измерение. Так герой попадает на титульную Неистово Сумасшедшую Теневую планету.

Строго говоря, Insanely Twisted Shadow Planet — двухмерный скроллер: тут нужно лететь и убивать врагов, на первый взгляд все довольно буднично. Мы управляем летающей тарелкой: левым стиком контролируем движение, правым — жжем смертельным лучом (игра еще не заявлена ни на одной из консолей, но управление уже затачивается под геймпад). Среди прочих умений — специальная клешня, которой можно хватать различные предметы, чтобы взаимодействовать с окружающим миром.

Очевидно, что в каждой игре мы тем или иным образом взаимодействуем с миром, но в



Владельцам PSP сразу бросится в глаза сходство с Patapon. Тут разработчики молча показывают пальцем на дату выхода книги Мишеля Ганье The Great Shadow Migration.

Пока заявлено пять локаций: механическая, органическая, электрическая, водная и даже магнетическая. В каждой будут свои флора и фауна, свои враги и свой уникальный геймплей.

Игромания | Январь 2009

Театр теней

Авторский стиль Ганье угадывается в любом его произведении. Существа, которых рисует Мишель, кажется, когда-то были нормальными, но потом необратимо мутировали, либо съежившись до размеров микроба, либо став больше родной планеты. Вытянутые шеи, щупальца, рахитичные головы, шипы — такие чудовища по идее должны отталкивать, но они не только не вызывают отвращения, но и, напротив, привлекают.

Batman: Spore

Комикс про Бэтмена. Место действия — не Arkham Asylum, а собственно Бэтмен! Инопланетная спора, пролетев тысячи световых лет, попала в организм героя, там разрослась, да так, что человека-летучую мышь разнесло на весь Готем! В беде ему поможет Супермен.

The Saga of Rex

Серия комиксов про лисенка Рекса. В одном из эпизодов он знакомится с фиолетовой лисичкой, та между делом превращается в летающего ската с острыми крыльями и вспарывает ими планету по экватору. Последние серии комикса выполнены без единого слова.

Insanely Twisted Shadow Planet природа — ключевой персонаж истории. Дышащий, дрожащий, пульсирующий, с уникальной флорой и фауной — таков мир Теневой планеты. Потрогать его клешней — это, извините, не то же самое, что кинуть ржавой бочкой в зомби. На умении пользоваться механической конечностью будет завязана масса загадок, разработчики тонко намекают, что ее можно будет засунуть туда, где ваш НЛО протиснуться не сможет (стесняемся представить).

Но Insanely Twisted Shadow Planet, конечно, не так проста, как кажется. Как и любая серьезная инди-игра, она постоянно меняет собственные правила: на каждом уровне мы будем получать какую-то уникальную способность, каждый раз летающая тарелка будет удивлять чем-то новым. Например, в одной из локаций инопланетянин научится притягивать к себе предметы. Устанавливать апгрейды и перемещаться между локациями игрок будет в специальной станции — гигантской капсуле с крышей-экраном, которая скрывает посадочную площадку для тарелки.

Большое кино

«Кинематографичный скроллер» — вот как описывают Insanely Twisted Shadow Planet авторы. Ни для кого не секрет, что такие слова, как «драма», «режиссура» и «сценарий» вполне применимы к 2D-играм (см., например, **Aquaria**). И если подобное вышло у двух безвестных разработчиков, то уж точно получится у Мишеля Ганье.

Для того чтобы из плоской истории про летающую тарелку получилось настоящее кино, Ганье с коллегами вывели в домашних условиях собственный движок, который не только поддерживает умопомрачительную анимацию, но и обладает уникальной функцией масштабирования. Технология позволяет по желанию разработчиков менять масштаб с планетарного на молекулярный (не забывайте, речь идет о 2D-игре, где фигурируют *вручную* отрисованные персонажи, а не полигональные объекты, как, скажем, в **Spore**). И эту возможность авторы самым активным образом используют в геймплее. Допустим, тарелку атакует облако враждебных микробов. В реальном времени, ни на секунду не прерывая действие, камера приближается к поверхности летательного аппарата, и мы получаем возможность не только разглядеть нападающие бактерии, но и сразиться с ними, управляя белым антителом!

Подобные события Ганье называет наноиграми: во-первых, из-за размера, во-вторых — из-за их стремительного, напряженного ритма. Что-то подсказывает нам, что помимо нано- будут и макроигры: отдельные боссы в игре обладают размерами планеты.

Новые способности для корабля, наноигры — все это придумано разработчиками, руководствуясь мантрой, которую они повторяют изо дня в день: «На расстоянии одного экрана обязательно должно случиться что-то интересное». Insanely Twisted Shadow Planet создается в высоком разрешении, а значит — ровно через каждые 1920 пикселей вы будете переживать какой-то уникальный опыт! Всю игру натурально растягивают на числовой прямой (по оси X — время, по Y — интересность) и замеряют насыщенность действия. Если кривая увлекательности идет вниз, разработчики тут же заполняют пустоту событиями.

Постоянная подпитка интереса игрока, непрерывный контроль за его эмоциями — вот вам и новая, двухмерная режиссура.

■■■

Insanely Twisted Shadow Planet — сайд-скроллер в новом понимании. Подобно тому, как, скажем, **Jets'n'Guns** обрушивает на вас лавины врагов, эта игра бомбардирует событиями, каждый раз ошеломляя то новой геймплейной возможностью, то резкой сменой ритма или масштаба, то сумасшедшим графическим решением, постоянно поддерживая состояние глубокого культурного шока.

Проект находится в разработке уже два года, и его авторы не намерены торопиться: они спокойно ведут Insanely Twisted Shadow Planet к релизу. Рекомендуем не сидеть на месте и за оставшееся время (дата не уточняется) по максимуму ознакомиться с творчеством Ганье (гид см. на этих страницах) — после этого вы вряд ли сможете спокойно смотреть на обычную тень. ■

Редакция «Игромании» совместно с Мишелем Ганье готовит брошюру «Как изобразить этот и другие скриншоты Insanely Twisted Shadow Planet с помощью двух рук и настольной лампы». Пока получается плохо.

Через мгновение камера устремится к самой нижней части данной конструкции (сейчас это крошечный штырек из пары пискелей). На самом деле там находится пристыкованная тарелка.

ВЕРДИКТ

Во что поиграть

В ЭТОМ месяце

Самый значимый релиз прошедшего месяца, конечно, **Red Faction: Guerrilla**. Хотите верьте, хотите нет, но в этой игре можно разрушить буквально *все* — мосты, дома, сараи, сельские уборные… Такую возможность нам обещали в каждой пятой игре еще с конца девяностых, но дело как-то не клеилось. А теперь — дождались! В Guerrilla очень весело, возможность сесть в тяжелый грузовик и проломить на нем стену дома опьяняет. Даже несмотря на то, что сама по себе это довольно занудная игра: второстепенные миссии однообразны, Марс уныл и неприветлив, тема красной революции не раскрыта. Но здесь всегда можно отвести душу — для этого достаточно взорвать еще один мост. Или сарай.

Ну а если дома и бытовки для вас — слишком мелкая цель, попробуйте **Hearts of Iron 3**. Здесь то же самое можно проделывать уже в геополитических масштабах. Вообще-то это игра про Вторую мировую, но прежде чем перейти непосредственно к боевым действиям, придется позаботиться обо всем остальном: обустроить экономику, изобрести несколько новых моделей танков и истребителей, поднять боевой дух своей нации… По сравнению с этой игрой все прочие глобальные стратегии выглядят как-то мелко, и даже если у вас на счету несколько сотен часов в **Total War** — нет никаких гарантий, что вы не обломаете зубы о Hearts of Iron 3. Главное — не испугаться ее внешнего вида: за страшненькой картой и скромными моделями юнитов скрывается мощнейший потенциал.

На этом крупные релизы как будто закончились, но это не значит, что играть больше не во что. Вот хотя бы **The Secret of Monkey Island: Special Edition**. Еще несколько лет назад было принято считать, что квесты переживают период застоя. Но вовсе не потому, что в этом жанре выходили плохие игры. Просто **LucasArts** в свое время задрала планку качества на почти недосягаемый уровень. Сегодня у всех желающих есть шанс в этом убедиться.

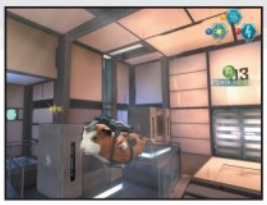
Напоследок — о грустном. Награда «Разочарование месяца» достается **Guitar Hero: World Tour**. PC-версия этого замечательного симулятора рок-звезды вышла через год после консольного релиза. В то же время на приставках со дня на день начнутся продажи пятой части — как тут не чувствовать себя обделенными? Не говоря уже о том, что достать даже и такую, запоздалую, версию игры в нашей стране практически невозможно.

Месяц выдался не очень-то ярким, но это затишье перед бурей. Если вы откроете календарь релизов, то увидите: в ближайшие недели начнется *такое*, что глаза разбегаются. Разработчики готовятся к осени и уже взяли низкий старт.

Георгий Курган, редактор

G-FORCE

■ **Жанр:** экшен ■ **Издатель:** Disney Interactive Studios ■ **Разработчик:** Eurocom
■ **Издатель в России/локализатор:** Новый диск ■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 2,4 (3) ГГц, 1 (1,5) Гб, 256 (512) Мб видео



Продукцию **Disney** часто разделяют на две категории — «сделано **Pixar**» и «все остальное». В то время как в кинотеатрах крутят глубокую и немного грустную сказку о несбыточных мечтах под названием **Up**, в соседних залах идет летний блокбастер **G-Force** («Миссия Дарвина» в российском прокате), в котором специальное подразделение морских свинок в лучших традициях Джеймса Бонда, Итана Ханта и диснеевской же **Kim Possible** борется со страшными заговорами против человечества в целом и США в частности.

Сюжет игры с оригиналом имеет мало общего: события, которые в фильме заняли от силы двадцать минут, растянуты здесь на несколько часов геймплея. При этом разработчики почему-то пустили под нож весь фирменный юмор — очевидно, предполагается, что игрок будет смеяться от одного вида хомяков-шпионов. С первых минут до финальных титров единственное, что вам предстоит делать, — это отстреливать, резать, жарить, морозить и бить током ожившую бытовую технику. **Eurocom** умудрились сделать в игре даже некое подобие нелинейного прохождения. Например, в некоторых участках можно срезать путь по вентиляции или, прячась от противников под лавками и стульями, прокрасться к цели незамеченным. Другое дело, что особого смысла в этих выкрутасах нет: противники буквально сами разваливаются от пары выстрелов, а патроны пачками лежат в каждой мусорке.

Только в самом конце G-Force поджимает булки и пытается бросить игроку вызов — появляются враги, которых не взять простым наскоком, кровожадные CD-плееры и вентиляторы-убийцы начинают напирать со всех сторон. Приходится изворачиваться, обходить противников с флангов… вот если бы вся игра была такой!

К сожалению, это не так. Разработчики пошли по пути наименьшего сопротивления, поэтому G-Force сделана по знакомой формуле: узнаваемые персонажи (выглядят они, к слову, прекрасно — за основу взяли те же модели, что и в оригинале) воспроизводят на экране сцены из фильма. Минус диалоги и юмор, плюс — бесконечные самоповторы. К достоинствам игры можно было бы прибавить поддержку 3D-очков, но, к сожалению, на PC, в отличие от консолей, этого режима не предусмотрено. — *Денис Мурин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

WATCHMEN: THE END IS NIGH PART 2

■ **Жанр:** одноклеточная жестокость ■ **Издатель:** Warner Bros. Interactive Entertainment
■ **Разработчик:** Deadline Games ■ **Издатель в России:** Новый диск ■ **Мультиплеер:** отсутствует ■ **Системные требования:** 1,8 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео

Чтобы понять всю проблему интерактивной дилогии **Watchmen: The End is Nigh**, представьте фильм с Чаком Норрисом, в котором техасский рейнджер начиная с заставки только тем и занимается, что задорно бьет ногой с разворота тройку постоянно воскресающих мазохистов. В **Deadline Games** уверены, что идея превосходная, и пытаются скормить нам это уже во второй раз. **Watchmen: The End is Nigh Part 2**, как и первая часть, — угрюмый и болезненно примитивный экшен. Повествование разрублено на три главы, которые слегка различаются декорациями. В начале и конце — короткие сюжетные комиксы, рассказывающие про страх и ненависть большого города, жирного порномагната и поиски бедной девчонки Виолетты Грин. Но эти комиксы быстро тонут в миллионе драк. Выбрав главного героя (на выбор по-прежнему Роршах и Ночная Сова), мы тут же попадаем в бой. Арены красноречивые — смердящие подворотни, разрушенные скверы, пышный особняк поклонников Захер-Мазоха. Зато метод боя всегда и везде одинаковый: сначала тушу взбиваем кулаками, а под конец кидаемся на нее стервятником, валим на землю и ломаем все кости, до которых можем дотянуться.

Боевая система на первый взгляд неплохая — из трех видов ударов составляем зрелищные комбо; входим в режим ярости; закованному в латекс толстопузу битой вышибаем зубы. Поначалу это интересно. Затем подмечаешь недостатки. Так, враги поголовно поражены скудоумием: при виде героев тут же бросаются с кулаками по очень странной траектории. Силищи у них через край, но это не страшно — стоит отбежать в дальний угол арены, как они, скорее всего, тотчас о вас забудут, а отдуваться будет бессмертный напарник.

Систематически мы дергаем рубильник, взбираемся по трубам, пролезаем под поднятой коллегой решеткой, взламываем замки — и так примерно пару сотен раз за всю игру. Авторы возвели метод copy/paste в абсолют: здесь одинаковые уровни с постоянно повторяющимися элементами, клонированные бандиты, монотонная бойня. Кооперативный режим — только в консольных версиях. Разве что графика по-прежнему стильная — злой, дождливый нуар.

Когда полгода назад вышла первая часть игры, мы надеялись на лучшее: если бы разработчики хоть как-то разнообразили придуманную ими схему, у них могла получиться неплохая игра. Увы, они почему-то считают, что интерактивная версия Watchmen хороша без всяких изменений. Мы их оптимизма не разделяем. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.0

HUNTING UNLIMITED 2010

■ **Жанр:** сдохший симулятор охоты ■ **Издатель:** ValuSoft
■ **Разработчик:** SCS Software ■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 800 МГц (1,6 ГГц), 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео

Взлохмаченный мужичок в телогрейке целится из ружья. Вокруг него наворачивает круги огромный лось. Охотник выпускает пулю за пулей — и все мимо. Лось по-прежнему безостановочно носится вокруг мужичка. Наконец, охотник попадает в рогатого, тот в кантовском раздумье замирает и через секунду аккуратно валится на бок.

Так охотятся в **Hunting Unlimited 2010**, самом худшем симуляторе охоты в мире (а это уж надо постараться — качество игр в этом жанре и так ниже уровня моря). Начинается все классически: выбираем карту (Аляска, Африка, Северная Америка), виды животных и идем их отстреливать. В помощь нам даны бинокль, карта, свистки для приманивания и даже ездовая лошадь. Только здешняя охота — занятие для флегматичных мазохистов: мы минут пятнадцать исследуем абсолютно голую местность, замечаем живность, стреляем и — иногда — убиваем. Здешняя фауна отчаянно глупа: то застывает на месте, то носится кругами. К тому же убивать детенышей оленей не просто бессмысленно, но и неприятно.

У серии Hunting Unlimited есть отличительная черта — из года в год она практически не меняется. Добавляются новые животные, оружие, карты, но и только. Нам искренне жаль всех, кто решится в это играть. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 0.5

SUMMER ATHLETICS 2009

■ **Жанр:** спортивный симулятор ■ **Издатель:** dtp entertainment
■ **Разработчик:** 49Games ■ **Мультиплеер:** hot-seat
■ **Системные требования:** 1,4 (2,4) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео

Немецкая контора **49Games** продолжает делать то, что у них получается лучше всего. То есть выпускать наборы однообразных мини-игр в отчаянной попытке сделать сколько-нибудь интересный спортивный симулятор. Получается, как всегда, слабо. **Summer Athletics 2009** — это почти те же **RTL Winter Sports** или там **RTL Biathlon**, только про шесты, бассейны и беговые дорожки с эфиопами. Геймплейно, да и графически тоже, она похожа на онлайновую **Empire of Sports**, про которую мы писали несколько номеров назад. Вся дорога к золотым медалям сводится либо к остервенелой долбежке по клавишам, либо, наоборот, к их нажатию аккурат в нужный момент. Но если в онлайне хотя бы есть с кем поиграть, то Summer Athletics смертельно надоедает уже через несколько минут. Не спасают ни разнообразие дисциплин (от эстафеты и бега на стометровку до стрельбы из лука), ни возможность принять участие в чемпионате мира по легкой атлетике, который в этом году состоится, напомним, в Берлине. Что от него толку, если вокруг одни и те же выдуманные разработчиками лица? А жаль, возможность сыграть за какую-нибудь Елену Исинбаеву могла бы добавить игре очков. — *Сергей Колокольников*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

Жанр
Симулятор террориста-подрывника

Издатель
THQ

Разработчики
Volition

Издатель в России/локализатор
Акелла

Похожесть
Серия Red Faction

Мультиплеер
Локальная сеть
Интернет

Сайт игры
www.thq.com/uk/game/show/4149

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Core 2 Duo 2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 3,2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Алексей Моисеев

RED FACTION® GUERRILLA™

Некоторые лжеученые утверждают, будто игры ничему не учат. Это, конечно, неправда. Например, за пару часов игры в **Red Faction: Guerrilla** мы в совершенстве овладели искусством подрывника, научились взрывать мосты и совершать дерзкие террористические операции с использованием заминированных грузовиков. Владимир Ильич Ленин гордился бы нами!

Взорван поезд на дороге

Попытайтесь вспомнить, сколько раз самые уважаемые студии пели нам сладкие песни о том, что в их игре уж точно присутствует тотальная разрушаемость всего и вся. И главное, все по физике, все честно! Но вот на прилавках появляется продукт, и выясняется, что ничего подобного в нем нет. Примеров, особенно в последнее время, когда вычислительные мощности достигли нужных высот, набирается десятки. **Stranglehold**? Отлетающую от колонн плитку и взрывающиеся арбузы никак нельзя назвать полной разрушаемостью. **Crysis**? Ну да, можно завалить дерево и снести танком какую-то халупу на краю джунглей, но, как только дело доходит до военных баз, игра делает удивленное лицо, прикидывается ветошью и заявляет, что никакой разрушаемости в ней нет и никогда не было. **Mercenaries 2: World in Flames**? Действительно, в ней можно сровнять с землей десятиэтажное здание. Только перед этим в него придется стрелять полчаса из базуки и наблюдать, как зеленая полосочка, символизирующая прочность строения, медленно убывает, в то время как от самого здания не отлетает ни кусочка, даже стекла не бьются.

Полная честная разрушаемость — своеобразный психологический барьер для геймдизайнеров. Связываться с ней — значит обрекать себя на необходимость решить множество трудных

Оружие пролетариата

Глупо делать игру про разрушаемость с неинтересным оружием. К счастью, Volition это отлично понимали и подошли к созданию орудий разрушения с максимальной изобретательностью. Ниже — некоторые альтернативы традиционному булыжнику.

Кувалда

Мегакувалда сделана из какого-то особо прочного материала, поэтому минута непрерывного махания этим чудо-инструментом заменяет рабочий день взвода экскаваторов. Практически любое сооружение можно превратить в груду обломков в кратчайшие сроки. Что уж говорить про войска EDF, которые от ударов разлетаются в стороны, как кегли. Самые отчаянные революционеры кидаются с кувалдой на танк и, что характерно, побеждают.

Сварочный аппарат

Электродуговой сварочный аппарат после небольшой модификации — страшное оружие. Разрушить ничего не может (только если полчаса бить им об стену, да и то не факт, что получится), зато при определенной сноровке превращается в портативный электрический стул. Образует великолепный тандем с кувалдой и отлично подходит для выкуривания экипажей из танков — экипаж погибает, а машина остается целехонькой.

Нановинтовка

Разрушает на молекулярном уровне практически все, начиная от людей и заканчивая стальными балками и техникой. Идеально подходит для совершения скрытых диверсий: попробуйте издалека подточить башню с охраной или забраться под мост и «подпилить» балки — результат не заставит себя ждать.

Термобарические ракеты

Предназначены для эстетического наслаждения: с их помощью можно устраивать большие крутые взрывы. После запуска летят довольно медленно, но уж если долетят... Идеальное оружие для тех, кто не желает заморачиваться с поиском несущих опор зданий и прочей ерунды. Один-два выстрела обеспечивают марсианских потомков отличными руинами. Единственный недостаток — утащить с собой можно всего восемь ракет.

Помните, как в Half-Life 2 вас доставали подобные летающие штуки? Здесь они безобиднее майского жука.

В критические моменты Guerrilla плюет на все приличия и топит все живое в море огня.

А в жизни как?

В действительности снос здания — процесс муторный и трудоемкий. Практически всегда он начинается с выноса из строения всего хоть сколько-нибудь ценного, включая стекла и электропроводку. Дальше появляются варианты. Самый простой, безопасный и дешевый, но очень долгий и совершенно неинтересный способ — обычная разборка здания по кирпичику. Тогда еще и стройматериалы удается использовать повторно.

Далее идет снос экскаваторами и бульдозерами. Они, естественно, не проезжают здание насквозь (техника просто застрянет в обломках, а еще раньше ими задавит водителя), а практически с ювелирной точностью разрушают ковшами стены, обваливают крышу, сносят перекрытия.

Когда оба вышеупомянутых способа становятся неэффективными (здание очень большое, время поджимает и т.д.), начинается самое интересное: контролируемый подрыв несущих опор. Подготовка занимает несколько недель, в зависимости от сложности конструкции. Ключевая задача подрывника не просто бабахнуть

Деконструкция дымовой трубы пошла не по плану. Хорошо, что забор уже сломан, а вот новенький джип — жалко.

Польза от пролетариев все-таки есть: они замечательно отвлекают огонь на себя.

вопросов. Как устроить уровни, если все можно уничтожить? Как делать задания, если герой может ненароком взорвать единственную лестницу, ведущую на нужный этаж? Как предусмотреть все варианты действий игрока и не дать ему сделать ту или иную миссию непроходимой?

Авторы Red Faction: Guerrilla все эти проблемы решают с элегантностью асфальтоукладчика: никак. В их игре есть только один тип миссий, в которых неосторожно пущенная ракета может привести к провалу. Речь идет о спасении пленных партизан. В остальное время игра работает по одному очень простому принципу: разрушить можно все, кроме ландшафта. Любой дом, любая башня, любой забор честно разваливаются под вашим напором на кусочки. Процесс не сводится к абстрактному «пульни в здание ракетой, оно и обрушится». У каждого сооружения есть несущие стены и балки, распознав которые можно разделаться с постройкой наиболее быстро и эффектно. Хотя делать это, конечно, необязательно, и можно по старинке действовать грубой силой. Да что там, даже бронированный военный склад можно снести обычной кувалдой, если запастись временем и терпением. Но особое удовольствие именно в том, чтобы лишить строение опоры и наблюдать, как оно кряхтит, скрипит, сыпет осколками из окон и с надсадным уханьем оседает, поднимая в воздух тонны пыли.

Именно ради этого вы будете снова, и снова, и снова включать Red Faction: Guerrilla, угонять ближайший мусоровоз и опытным путем проверять, сквозь сколько домов он сможет проехать, перед тем как остановится и взорвется, размазав о скалы случайных прохожих.

Вражий склад огнем объят

И все это, конечно, во благо свободного народа. Как вы, должно быть, помните, Guerrilla предлагает нам проникнуться проблемами марсианского революционного движения. Сюжетно игра — прямой сиквел первой части. EDF (Earth Defense Force), спасшие колонистов пятьдесят лет назад, сейчас вконец озверели от власти и не брезгуют показательными расстрелами прямо посреди улиц. Противостоит военным подпольная организация Red Faction. Алек Мейсон, будущий герой революции, а пока обычный рудокоп, прибывает на Марс в качестве гастарбайтера. Однако мирных сезонных работ ему, конечно, не видать: родного брата Алека на его глазах нашпиговывают свинцом по самый копчик из-за подозрения в пособничестве революционерам. Мейсона тоже собирались прикончить как потенциального соучастника, но его чудесным образом спас

погромче, а уничтожить здание минимальным количеством взрывчатки, чтобы и дешевле вышло, и обломки сильно не разлетелись. В бетонных опорах сверлятся дыры, и в них закладывается взрывчатка. Со стальными балками сложнее: первым направленным взрывом они буквально разрезаются пополам, а второй взрыв выбивает балки с их законных мест.

Если здание стоит на открытом месте, можно особо не забивать себе голову, куда оно упадет. А что делать, если рядом есть другие строения? Тогда нужно сделать так, чтобы оно свалилось само в себя. Это самый сложный и ответственный вид сноса, к нему прибегают только тогда, когда других вариантов не остается. Если здание многоэтажное, взрывают опоры не только на первом этаже, но и выше, чтобы оно схлопнулось под собственным весом, а не завалилось на бок.

*Так или иначе, любое разрушение здания — процесс крайне зрелищный, и посмотреть на него сбегается немало зрителей. Если вам тоже интересно, советуем заглянуть на **www.implosionworld.com**. Там вы найдете фотографии и видеоролики с самыми зрелищными подрывами.*

подоспевший летучий отряд партизан. А командир революционеров ненавязчиво намекнул, что чудесное спасение придется отработать тяжкой борьбой за светлое будущее пролетариата.

Эксперименты **Volition** с открытым миром (см. две части **Saints Row**) не прошли даром: Guerrilla тоже построена по этому принципу. Марс получился огромным даже по меркам sandbox-игр. Он поделен на шесть секторов, и наша задача ни много ни мало полностью освободить каждый из них. Влияние EDF в секторе обозначается абстрактными очками, и, как только значение этой переменной падает до нуля и выполнены все сюжетные миссии, область считается освобожденной. Однако собственно сюжетные задания занимают меньшую часть вашего времени. Наибольшие плоды приносит подрывная деятельность в тылу врага. По карте разбросаны ключевые строения EDF, уничтожение которых отнимает у врага заветные очки. Объекты варьируются от баков с топливом и блокпостов до огромных мостов и военных баз.

Каждая вылазка на территорию EDF — чистый адреналин. Уже после первого взрыва по вашу душу сбегаются десятки солдат, приезжают БТРы, а если повезет, то и парочка танков заглянет на огонек. И вот тут начинается безоговорочный «Гитлер капут». Останавливаться нельзя ни на секунду, чуть замешкаешься — и конец.

Выглядит это примерно так: проезжаете на грузовике сквозь блокпост, врываетесь на базу, по пути снеся забор и сторожевую башню вместе со снайпером. Застреваете в каком-то штабе среди офисных столов, прокладываете дорогу сквозь стену кувалдой и выходите с другой стороны здания. Взрываете мины, которыми заблаговременно облепили грузовик, — все рушится к чертям, вокруг столбы пыли и дыма. По ту сторону разрушенной постройки обнаруживаете дуло танка, недвусмысленно нацеленное вам в лоб. Отпрыгиваете в сторону (залп сносит какой-то сарай за вашей спиной), достаете электрическую пушку и устраиваете сеанс шоковой терапии экипажу грозной машины. Влезаете внутрь и... В общем, вы поняли. И самое главное — подобные рейды никогда не бывают одинаковыми, и в следующий раз можно попробовать, например, зайти с тыла, лихо пробив забор на каком-нибудь багги.

Темным лесом, ночью темной

Довольно удивительно в новом Red Faction то, что весь свой потенциал игра раскрывает не в сюжетных миссиях, а в побочных. Их очень много, почти сотня (сюжетных — около двадцати), и именно там происходит все самое зрелищное и интересное. Например, выдают вам человекоподобного робота с огромными клешнями и говорят: «Ты тут отвлеки EDF, а мы под шумок

Мусоровоз в игре — такой скоростной бульдозер: с легкостью проезжает любые препятствия насквозь.

Танк такой проходимостью похвастаться не может, зато на его стороне Сила!

Понятно, почему нам почти не дают порулить роботами за пределами побочных миссий. Иначе от Марса осталась бы только пыль.

В первые часы игры взрывчатка — единственный эффективный способ разрушить здание.

наших из плена освободим». И вы начинаете отвлекать. Робот — практически неуязвимая машина смерти, поэтому, когда вы в кабине, небо заслоняют грациозно парящие башни танков и горящие «Хаммеры». А уж если какая-то заботливая душа приделала роботу парочку ракетных установок, на экране начинает происходить такое, что удивляешься, почему ваш компьютер до сих пор не превратился от перенапряжения в кучу расплавленного металла.

Или вот еще пример: на Марсе обитает пузатый мужик фермерского вида (красный жилет, кепочка) по фамилии Дженкинс, который смастерил бронированный квадроцикл с надписью «EDF go home!» на капоте и ракетницей в багажнике. Для вас он устраивает экскурсионные поездки по местам обитания вояк и просит нанести максимальный урон в долларовом эквиваленте. Эти миссии — форменное сафари по-марсиански: несешься с ветерком, постреливаешь, любуешься падающими кранами и антеннами, а Дженкинс, входя в раж, кидается фразочками вроде: «Жми! Оттерраформируй их по самые гланды!» Красота!

Наконец, в побочных миссиях вам разрешат проявить свою фантазию и смекалку. Тривиальное партизанское задание — уничтожить вражеский конвой — можно выполнить множеством разных способов. Заминировать дорогу, залезть на гору и наслаждаться шоу, добивая остатки вражеских сил точечными ракетными ударами. Можно облепить машину взрывчаткой, закинуть в кузов пяток баллонов с газом (для пущего эффекта) и направить бомбу на колесах в стройные ряды каравана. Разрушить мост в тот момент, когда по нему поедут грузовики. Убить водителей, а потом не спеша разделаться с охраной. Другой замечательный тип побочных заданий: разрушить строение за отведенное время, используя только выданное игрой оружие. Слабо раскурочить тридцатиметровую громадину за десять секунд, обладая единственным пропановым баллоном и одним патроном в пистолете? Или желаете сыграть в гольф взрывоопасными бочками, используя вместо клюшки кувалду?

На этом фоне сюжетные миссии, за редким исключением, смотрятся блекло, да и особой изобретательностью не отличаются. Защити то, взорви се, спаси того или вообще прокатись по ключевым точкам. На протяжении всей игры ждешь, что вот еще немного, еще чуть-чуть — и начнется. Нам в руки выдадут особо опасную игрушку и разрешат стереть с лица Марса целый сектор…

В бой идет, идет, идет отряд

Но этого почему-то не происходит. Мало того, рано или поздно приходит понимание: если бы в игре не было падающих зданий и физики, она вряд ли кого-то заинтересовала. Очень уж здесь много условностей и недоработок. К последней трети Guerilla становится слишком сложной и все превращается в череду поездок от точки возрождения до места боевых действий (нанесенный вами в прошлой жизни ущерб, слава богу, сохраняется). Сюжета как такового нет, вся история освобождения Марса сводится к постылым брифингам и оперативным сводкам с мест событий. Даже физика, столп игры, иногда дает сбой: какой-нибудь дом может запросто висеть на одной опоре при четырех снесенных стенах.

Открытый мир представлен в худшем своем проявлении. Это значит, что половину игрового времени будут занимать поездки по пустынному и пыльному Марсу от одного объекта к другому, что даже на словах звучит отталкивающе. Колонисты в экстремальных ситуациях ведут себя странно (они вам даже слова не скажут, если вы, например, разгромите собственную базу). Хотя одна замечательная идея с жителями в игре все-таки реализована. Устраивая диверсии в стане противника, вы повышаете моральный дух марсиан. Если он низкий, при звуках стрельбы все разбегаются, а на просьбу одолжить машину отвечают что-то вроде: «Держи, вымогатель, и только попробуй потом сказать, что я тебе не помогал». Ког-

Разборка мостов: руководство для чайников

Убедиться в неэффективности взрывчатки

Забраться под мост и с помощью нановинтовки «растворить» опоры моста

Не забыть отбежать, чтобы не словить на голову несколько тонн бетона и стали

Повторить для каждой секции моста. No pasaran!

да моральный дух высок, все меняется. Стоит вам начать пальбу, как проезжающие мимо люди с криками «О, глядите, Мейсон опять надирает задницы воякам!» берут в руки оружие и присоединяются к атаке. В эти моменты чувствуешь себя настоящим революционером, поднимающим людей на баррикады. И пусть пользы от восставших немного, а после вашего отъезда они навсегда растворятся в марсианской пыли, в такие минуты хочется закричать «Ур-р-ра!» и броситься на передовую.

■■■

Очевидно, что Guerrilla — игра одной идеи. Ей очень многого недостает: например, внятного сюжета, режиссуры, приличных декораций (ах, если бы то же самое да в **Far Cry 2** с его бесподобной Африкой!) и всего остального, за отсутствие чего мы обычно ругаем подобные проекты. С другой стороны, нельзя не признать, что sandbox-игры стремительно эволюционируют: год назад разработчики не могли придумать даже внятных побочных заданий, а сегодня нам уже позволено сровнять с землей любое здание.

Но даже в нынешнем виде Guerrilla — это зрелищная, сердитая и очень занятная игра, которая обязательно понравится всем, кто в детстве разорял муравейники и подсовывал петарды в игрушечные домики. Так что, пожалуйста, не сдерживайте себя, но ради всего святого — не забывайте надевать каску перед выходом на задание. А то ведь тут и потолок на голову может упасть.

ПЕРЕВОД: Локализация игры получилась достойной. Актерам явно дали посмотреть, кого они озвучивают (ну или, как минимум, хорошо объяснили), поэтому не создается ощущения оторванности фраз от происходящего на экране. Дженкинс, как и положено, предлагает оттерраформировать воякам задницы, революционеры задаются вопросами, что подумают близкие об их террористической деятельности, а предводитель сопротивления пафосно провожает отряды в бой за свободный Марс. Для идеала не хватает лишь чуть-чуть естественности.

P.S. К управлению на PC есть лишь одна претензия, зато существенная: кнопки отчего-то нельзя переназначить (по крайней мере, в той версии, что мы проходили в офисе «Акеллы»). Раскладка почти стандартная для экшенов, так что проблем быть не должно, но все-таки негоже так делать в компьютерных играх. А вдруг кому-то не понравится, что для более точного прицеливания надо нажимать клавишу F вместо привычной правой кнопки мыши? ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 90%

Дождались?
Guerrilla совершила революцию не только на Марсе, но и в наших головах: это единственный в мире экшен, в котором можно сровнять с землей любое здание.

Геймплей ★★★★★★★★★★ 8
Графика ★★★★★★★★★★ 7
Звук и музыка ★★★★★★★★★★ 9
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★ 8

Рейтинг **8,0**
«Отлично»

Жанр
Стратегия

Издатель/разработчик
Paradox Interactive

Издатель в России/локализатор
1С/Snowball Studios

Похожесть
- Europa Universalis
- Victoria: An Empire Under the Sun

Мультиплеер
- Локальная сеть
- Интернет

Сайт игры
www.snowball.ru/pobeda3

HEARTS OF IRON III

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
3,2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Василий Ветлугин

Hearts of Iron 3 («**День Победы 3**» в России) вызывает чудовищную зависимость. Не удивимся, если через полгода клиника Маршака вместе с наркоманами и алкоголиками начнет принимать осунувшихся фельдмаршалов и генералиссимусов. Эта стратегия больше всего похожа на смесь новогоднего утренника и зоны строгого режима. Каждый новый нюанс в механике (вроде ширины фронта или особенностей коммунистической дипломатии) вызывает щенячий восторг и полное ощущение, что вы разбираете здоровенный мешок подарков (что там в следующей коробочке? Влияние стратегических бомбардировок на национальное единство?). В то же время добровольно оторваться от дивизий, флотов, ядерных проектов, гражданских войн и политических кризисов совершенно невозможно. Вы и не оторветесь.

Война не для всех

Вообще — что такое Hearts of Iron? Это геополитическая стратегия. Ее близкий аналог — серия **Total War**. Как и в игре **Creative Assembly**, нам предлагают взять под свое руководство одну из мировых держав, чтобы огнем, мечом, торговлей и дипломатией привести ее к мировому господству. Но в отличие от Total War эта игра гораздо ближе к андеграундным варгеймам с нахмуренными бровями — здесь нет эпических стратегических битв, только политика во всех ее проявлениях. Но уж она-то смоделирована во всех мыслимых подробностях.

Игра охватывает период с 1936 по 1948 год. Можно выбрать любую страну на карте мира (хоть Эквадор) и отыграть Вторую мировую войну так, как вам хочется. Наука, производство, шпионаж, фронты, флоты и эскадрильи — у новичков обыч-

С увеличенным количеством юнитов даже гражданская война в Испании приобретает неуточный размах.

Экран внутренней политики. Кружочек и график справа обозначают расстановку политических сил в стране.

Разгром фашистами Чехословакии. При приближении камеры схематичные контуры превращаются в трехмерные юниты.

Японцы добивают ослабленный Китай. Черное пятнышко вверху — зона народного восстания против оккупантов.

но случается истерика, когда они понимают, *насколько* здесь все по-настоящему.

Выглядит Hearts of Iron аскетично — плоская карта с фигурками юнитов, — но просчитывает в сотни раз больше, чем показывает. Зачатки знаний об игровой механике можно получить из обучающего режима — причем в роли гида выступает подчеркнуто идиотский Гитлер. Шутки про «странного художника с усиками» несколько смягчат шок от понимания масштабов игры. Впрочем, даже в туториале вам рассказывают дай бог про десятую часть всех игровых возможностей. Остальное придется постигать самостоятельно, но не волнуйтесь, любую из областей госуправления можно отдать компьютеру. Другое дело, что HoI 3 рассчитана на тоталитарных маньяков с плохими зубами, прокуренными легкими и желанием править миром. И если вы готовы поделиться властью с кем-то еще — значит, эта стратегия не для вас. Попробуйте поиграть в симулятор Барби.

Программа партии

Теперь, когда с нами остались только тираны и диктаторы, следует определиться со страной, которую мы поведем к мировому господству. Выбор определяет базовую стратегию: японцам следует немного вложиться в пехоту для войны в Китае, а затем бросить все силы на строительство истребителей и авианосцев. СССР, наоборот, авианосцы без надобности, зато нужны огромные танковые армии и фронтовая авиация близкого радиуса действия. Базовые знания о Второй мировой подскажут вам верную стратегию — не поленитесь, загляните перед игрой хотя бы в «Википедию». После того, как вы выработаете план развития страны на ближайшие 12 лет, следует заняться внутренней политикой. И *начинается*.

Как глава государства, вы можете подбирать кабинет министров в соответствии с ситуацией. Проще говоря, если вы за поляков, начальником Генштаба лучше поставить генерала с бонусом к защите (сдерживать германские войска), а если за немцев — блицкриг-специалиста, дающего бонус к скорости передвижения войск. Аналогично со всеми остальными постами — от министра промышленности до министра иностранных дел. Еще один инструмент влияния — законы (их также надо менять на лету). Полякам логично увеличить срок обучения юнитов ради дополнительного опыта, а вот Советам, вынужденным насыщать войсками огромный фронт, следует отказаться от качества в пользу скорости обучения.

В демократических странах ко всем этим хлопотам прибав-

Война без прикрас

I — Браузер, показывающий все наземные и воздушные бои, все ваши армии, места базирования подразделений и так далее. Незаменимая штука.

2 — Завоевание воздушного пространства над Варшавой. Наши истребители контролируют небо над городом, выслеживая вражеские бомбардировщики.

3 — Массовое перемещение войск на другой участок фронта. Зеленые стрелочки показывают направление движения, красные — атаки.

4 — Панель управления войсками. Как видно, Ставка в целом довольна соотношением сил, но просит прислать еще танков и кораблей.

5 — Список подразделений, прикрепленных к данному командному пункту. Орловский фронт выполняет стратегическую передислокацию.

6 — Зелеными флажками отмечены указанные вами стратегические цели. Войска попытаются взять Краков во что бы то ни стало!

7 — Лог с событиями игры и мини-карта. События можно фильтровать по группам — так, здесь показываются только происшествия, относящиеся к войне.

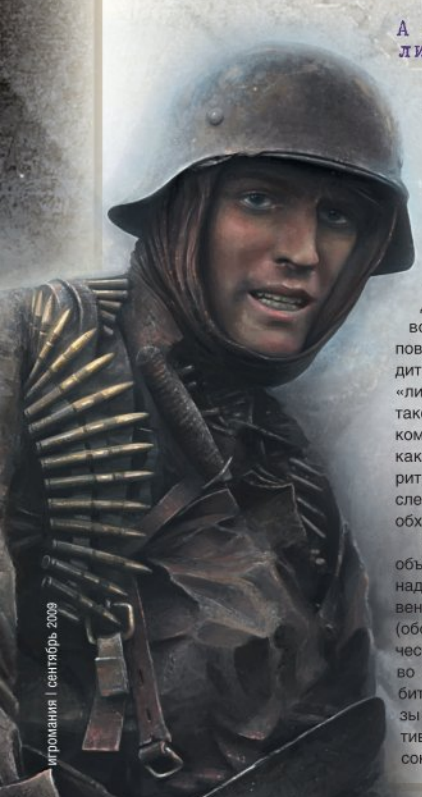
8 — Противотанковые ежи означают наличие укреплений в данном районе. Территорию бывшей Чехословакии будет трудно отвоевать обратно.

9 — Кружочки с цифрами свидетельствуют о боестолкновении в данной провинции. Чем больше цифры — тем дальше вы (или враг) продвинулись. Учтите, что противники могут контратаковать!

Неудачная высадка десанта в Шанхае, спланированная компьютером. Все юниты, кроме морпехов, получают чудовищные пенальти при десантировании.

Советско-румынская война. 3I-й армейский корпус занимает Бухарест.

ляются политические партии и выборы, причем внешние враги будут спонсировать дружественных им политиков, пытаясь завлечь вас в свой лагерь. К внутренней политике относится и то, насколько жестко вы эксплуатируете жителей покоренных стран: выдавив из них максимум промышленного потенциала, вы получите бесконечные восстания в тылу. Наконец, национальное единство — желание нации продолжать сражаться. Этот показатель (**Paradox** вообще хорошо умеют отображать самые абстрактные вещи с помощью видимых числовых характеристик, привыкайте) растет от побед и успешных действий ваших спецслужб, падает от поражений и действий спецслужб вражеских. Плюс если враг топит ваши конвои, бомбит ваши города и громит ваших союзников, население сильно разочаровывается в маленькой победоносной войне. Из-за этого, например, Франция не сражается до последней капли крови (как в предыдущих частях), а довольно скоро капитулирует, ужаснувшись мощи германского оружия.



А у вас негров линчуют!

Внешняя политика завязана на трех типах государственного устройства: коммунизм, фашизм, демократия. Все страны медленно дрейфуют в сторону одного из них. Если вы хотите видеть то или иное государство в союзниках, процесс можно ускорить — для этого нужно провести воспитательную работу. За повышение лояльности приходится расплачиваться ресурсом «лидерство» (да, здесь есть и такой ресурс), а это значит, что коммунистическая революция в каком-нибудь Гондурасе ударит, к примеру, по научным исследованиям — лидерство необходимо и там.

Войну тоже просто так объявить нельзя — для этого надо сначала понизить собственный уровень нейтралитета (обозначает нежелание политической верхушки вмешиваться во что бы то ни было) или добиться, чтобы показатель угрозы со стороны вероятного противника был максимально высоким: этому в числе прочего способствуют заскриптованные исторические события типа аншлюса Австрии.

Чтобы не ждать у моря погоды, следует задействовать спецслужбы: убийства и карательные акции против пацифистов понижают нейтралитет. Кроме того, можно подослать агентов в страну-жертву, разрисовывать стены граффити («Мы всех убьем и выпьем ваш шнапс, ха-ха-ха!»), тем самым обостряя отношения. Пока вы ждете результатов работы НКВД, попробуйте с кем-нибудь поторговать или даже заказать на стороне сборку техники по лицензии. Это выгодно, если вы играете за нищую, отсталую страну — танки или самолеты произведут на технологическом уровне страны-исполнителя, плюс вы получите опыт в соответствующих областях оборонной промышленности. Кстати, у каждого из трех альянсов свои особенности: коммунисты обмениваются ресурсами без использования денег и лучше шпионят, нацисты свирепо дерутся за родные земли и объявляют «ограниченные войны» (один на один, чтобы не делиться территориями), а у союзников чудовищный минус к промышленному потенциалу в мирное время, зато если война...

Все для фронта, все для победы

Но на войну нам пока рано. Разобравшись с внутренними и внешними делами, нужно заняться наукой. Союзы и репрессии бесполезны, если у вашей армии винтовки образца 1918 года. В отличие от второй части, вы исследуете не новую модель юнита, а его отдельные компоненты, поэтому, скажем, у британских танков может быть лучше броня, а у немецких — больше пушки и выше скорость. Или наоборот. Поле для исследований огромно: наземные и воздушные войска, промышленность и флот, доктрины применения и теоретические знания. Только у авиации здесь три раздела: истребители, бомбардировщики и стратегии их применения. Последние особо важны — если сверхсовременными самолетами управляют по инструкциям Первой мировой, толку не будет.

Быть впереди планеты всей во всех областях в любом случае не получится — исследование всякой технологии повышает ваши навыки в определенной области, но со временем знания утрачиваются, так что лучше концентрировать усилия на одной-двух областях, чем пытаться изучать по одной технологии в каждом разделе. Помогает ученым и практический опыт, получаемый от постройки юнитов: логично, что в стране, массово производящей танки, инженерам проще разобраться в конструкции нового дизельного двигателя.

Если, конечно, вы им это позволите. Исследования, дипломатия, шпионаж и набор офицеров — все они требуют одного и того же ресурса (снова лидерства). Стоит задуматься, надо ли спускать все на науку. Лазутчики способны не только подорвать боевой дух противника, но и устроить саботаж в науке и на производстве, усилить поддержку нужной вам политической партии или раскрыть планы наступления. Да и вражеская разведка не дремлет — отказавшись от услуг госбезопасности, вы в скором времени обнаружите, что целая свора иностранных сволочей вставляет палки в колеса вашему паровозу науч-

Как карты лягут

В Hearts of Iron 3 есть с десяток режимов просмотра глобальной карты. Вот три главнейших:

Погодная карта. В игре реализована честная погодная система — указаны температура, скорость ветра, области повышенного давления и т.п. Не стоит начинать наступление в дождь — ваши войска завязнут в грязи.

Политическая карта — самая главная. Крайне полезна для отслеживания международной обстановки: кто кого оккупировал, как продвигается война у соседей и тому подобное.

Карта с «точками победы», используйте ее для стратегического планирования. Захват каждой важной провинции серьезно бьет по моральному духу вражеского населения.

но-технического прогресса. А то и просто пускает его под откос. Офицеры не менее важны — они повышают стойкость ваших войск, и на одну бригаду их потребуется не менее сотни. Армия без комсостава разбежится после пары выстрелов, расколовшись на куски, как китайская фарфоровая ваза.

Наконец, последний из важнейших пунктов в управлении державой — производство. У всякой страны есть промышленный потенциал, распределяемый по нескольким областям: переоснащение войск, пополнение пострадавших частей (требует также людских резервов), снабжение, строительство и производство ширпотреба для населения (генерирует деньги, за которые вы покупаете ресурсы, снижает недовольство).

С производством новых юнитов все интересно — теперь вы не просто «строите» дивизии, вы формируете их из бригад (от одной до пяти на дивизию). Чем их больше — тем дороже и дольше производство, при этом следует учитывать особенности театра военных действий. Немецкую группировку, защищающую участок у линии Мажино, разумно усилить средствами ПВО — французы будут вас бомбить почерному. Японцам следует создать несколько дешевых полицейских дивизий — для подавления китайских партизан. Всего различных типов бригад под два десятка (включая ракетную артиллерию), так что постоянным читателям журнала «Моделист-конструктор» есть где развернуться.

War never changes

И только потом, когда экономика страны приведена в надлежащий вид, жители полны веры в светлое завтра, а враги — деморализованы, приходит время войны. Здесь вы больше не одиноки, у вас есть верный друг — искусственный интеллект. Вместо того, чтобы лично управлять каждой дивизией (под конец игры их будет около 400) на увеличившейся в четыре раза карте (10 000 провинций против 2600 во второй части), вы просто отмечаете на карте провинции, которые надо занять или удержать. Указываете стратегию боевых действий (всего четыре вида, от оборонительной до блицкрига) и, откинувшись в кресле, нажимаете кнопку «Объявить войну».

Это непередаваемое удовольствие — смотреть, как собранная вами по винтику армия приходит в движение, как выдвигаются вперед танковые дивизии, как взлетают с аэродромов бомбардировщики, а с флотских баз выходят десантные флотилии, как начинают поступать первые отчеты о боестолкновениях... К сожалению, на сложных театрах военных действий с разорванной линией фронта, необходимостью устраивать десанты и т.п. AI немного проседает и позволяет себе делать небольшие глупости — то есть, к примеру, те же десанты высаживает, но не там, где они больше всего нужны. Поэтому на особо ответственных участках лучше управлять войсками лично.

■■■

Hearts of Iron 3 — это больше, чем просто стратегия, это масштабный геополитический аттракцион. Здесь нет помпезности Total War, но этого и не нужно: за неказистой графикой и нагромождениями меню скрывается такая *мощь*, что закачаешься. Она способна бросить вам вызов, она может увлечь на долгие часы, сутки, недели. Может вымотать вас до кровавого пота… Всего этого, конечно, можно избежать: где-то переопоручить управление AI, снизить уровень сложности и т.д. Но лучше так не поступать — каждая поблажка делает долгожданную победу чуть менее сладкой.

Эта игра подойдет, конечно, не всем. Она — для сильных духом. Для тех, кто прошел **Civilization** на всех мыслимых уровнях сложности. Для тех, кто уже зевает в **Empire: Total War**. Настоящий хардкорный PC-проект и одна из главных стратегий года! ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 90%

Дождались?
Третья часть известной серии геополитических стратегий — такая, какой она и должна быть: продуманная до каждой мелочи, иногда — изощренно сложная, но страшно увлекательная.

Геймплей	9
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

9,0

«Великолепно»

RS@GROMANIA.RU

Жанр
Квест

Издатель
LucasArts

Разработчик
Telltale Games

Похожесть
Sam & Max Hit the Road
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.lucasarts.com/games/monkeyisland

The Secret of Monkey Island® Special Edition

Системные требования
Необходимо:
3,2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Кирилл Волошин

Этим летом творческий тандем **LucasArts** и **Telltale Games** нанес двойной удар по тем, кто уверен, что старые добрые квесты — это лишь пожелтевшие фото в пыльном альбоме. Оказывается, эти фото можно отреставрировать в цвете и цифре и даже заставить их героев снова собраться вместе и крикнуть в камеру «Сыыыр!». Ну или «Аррррр!»…

Итак, 1990 год. В автокатастрофе гибнет Виктор Цой, по миру триумфально шествует Depeche Mode со своим альбомом Violator, по СССР — группа «Ласковый май», а в маленьком польском городке автор этих строк шествует по диковинным тогда еще ларькам в поисках непременно белых кроссовок и модной джинсовой куртки... Именно в этом году начались опасные и забавные приключения смазливого блондина с косичкой и серьгой в ухе. Это во многих смыслах был переломный год для LucasArts. Именно в 1990-м **Lucasfilm Computer Division Games Group** прошла процедуру ребрендинга и получила то имя, под которым мы знаем ее и сегодня. И именно первые две игры серии **Monkey Island** во многом определили политику компании, заложив основу для всех будущих золотых хитов LucasArts. До **The Secret of Monkey Island** у студии были **Maniac Mansion** и **Zak McKracken**, после — **Day of the Tentacle**, **Sam & Max Hit the Road**, **Full Throttle**, **The Dig**, **Grim Fandango**…

Машина времени

Игра вышла на дискетах на нескольких платформах (включая Atari ST, Macintosh и PC) и сразу завоевала наши сердца. Она не пыталась подкупить инновационной механикой (наоборот, это был довольно традиционный для своего времени квест), на первом плане здесь были совсем другие вещи: меткие шутки, идеально выдержанная атмосфера, харизматичные герои, масса загадок, которые задействуют не только логику, но и ваше чувство юмора, — сразу стало ясно, что Рон Гилберт (The Secret of Monkey Island была второй игрой, в которой он выступал как геймдизайнер) сделал проект на все времена.

Спустя два года авторы проводят первый сеанс пластической хирургии: The Secret of Monkey Island переиздают на CD, с VGA-графикой, улучшенной музыкой и полностью перерисованными элементами инвентаря. И вот спустя семнадцать лет мы стали свидетелями еще одной процедуры омоложения…

Красота и ее жертвы

По описанным выше причинам Monkey Island совершенно неподвластна времени. Больше того, она будет веселить вас вне зависимости от того, любите ли вы квесты и вообще видеоигры.

По заявкам

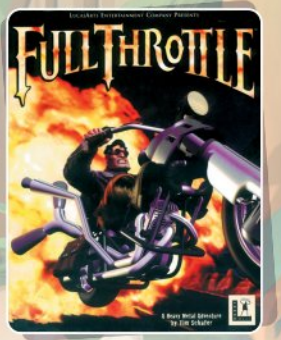
Пользуясь случаем, мы хотели бы предложить LucasArts возродить или хотя бы обновить по принципу The Secret of Monkey Island: Special Edition еще парочку наших любимых квестов.

The Dig
Дата выхода: 1995 год
Платформа: PC, Mac

Этот квест считает лучшим в линейке LucasArts не только Александр Кузьменко, но и многие поклонники жанра. И это несмотря на то, что здесь почти не было фирменного лукасартовского юмора и пародии, а сюжет крутился вокруг такой банальщины, как высадка астронавтов на огромном астероиде, чтобы подорвать заряды, скорректировать курс небесного тела и не дать тому упасть на Землю. Зато проект разрабатывался в сотрудничестве со Стивеном Спилбергом и здесь была очень насыщенная атмосфера хорошего голливудского фильма.

Grim Fandango
Дата выхода: 1998 год
Платформа: PC

Первый трехмерный квест LucasArts. С ним были связаны большие надежды: игра должна была возродить угасающую в конце 90-х популярность приключенческого жанра и положить начало новой большой серии. История турагента Департамента смерти Мануэля Калаверы, который встречает умерших в загробном мире, так понравилась публике, что многими СМИ игра была признана лучшим квестом года. Патентованный юмор, ловко жонглирующий ацтекскими мифами и современной офисной рутиной, необычный визуальный ряд и дизайнерский гений Тима Шейфера оказались сильнее мелких недочетов. Однако длинного романа с продолжением не получилось: с финансовой точки зрения игра обернулась провалом.



Full Throttle
Дата выхода: 1995 год
Платформа: PC, Mac

Еще один культовый квест за авторством Тима Шейфера. Веселые и опасные одновременно приключения байкера Бена, главы банды «Хорьков», длились недолго, но игру вытягивала «тяжелая» атмосфера (созданная в том числе с помощью хард-роковой группы Gone Jackals), могучая харизма Бена и ряд нововведений в механике. Так, здесь появился более удобный интерфейс, а помимо решения пазлов нам предлагали еще и драться с другими байкерами. В официальном продолжении **Full Throttle 2: Hell on Wheels** *авторы хотели сместить акцент именно на драки и гонки. Но превращение одного из лучших квестов в аркаду не состоялось: проект закрыли.*

Даже если вам претит водить курсором по экрану, решая загадки, можно посмотреть на игру хоть из-за чьего-нибудь плеча — смеяться будете так же громко.

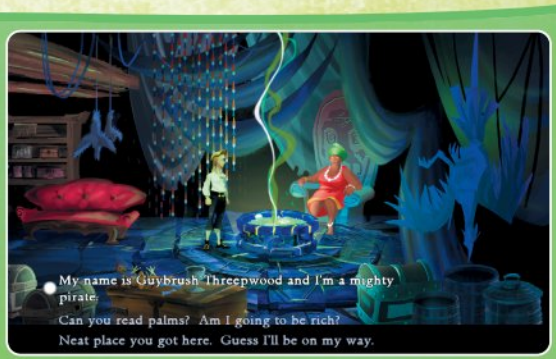
Special Edition не вносит ничего нового в сам контент The Secret of Monkey Island, зато с ним все желающие без всяких танцев с эмуляторами смогут лично оценить основные достоинства этой замечательной игры. А это прежде всего юмор и неординарные персонажи. Фабула первой серии банальна: самонадеянный юноша Гайбраш Трипвуд мечтает стать пиратом, а для этого он должен пройти три испытания — в совершенстве овладеть мечом, научиться мастерски воровать, а также добыть какое-никакое сокровище. В какой-то момент он встречает и тут же влюбляется в красивую девушку по имени Элейн Марли, но ту крадет злобный пират-призрак ЛеЧак, и наш герой, разумеется, тут же пускается в погоню.

Но нужно знать, *как* все это происходит и *с кем* нашему герою приходится общаться. В частности, Гайбраш встречается с группой каннибалов-вегетарианцев (!), упитанной жрицей культа вуду и несколькими пиратами с серьезными проблемами с психикой: один из них испытывает кататонический ужас перед маленьким попугаем, а другой разговаривает с крысой… Загадки и способы их решения соответствующие. Мы освобождаем узника из тюрьмы с помощью освежающих леденцов (точно такие же фигурируют и в первом эпизоде Tales of Monkey Island), вылетаем из цирковой пушки с кастрюлей на голове и побеждаем мастера меча не меткими выпадами клинка, но изощренными оскорблениями: «Когда я вхожу, все разбегаются!» — «Ага, потому что у тебя изо рта пахнет!»

Достоинств — не счесть

Главное достоинство специальной редакции — полностью перерисованная графика и озвучка всех персонажей. Гайбраша озвучил Доминик Армато, голосом которого Трипвуд говорил в третьей и четвертой частях

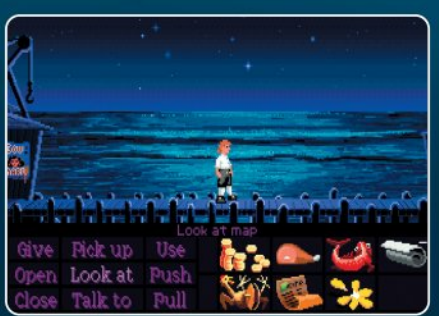
Некоторые картинки — ноу-хау специальной редакции. С этой вот собачкой в оригинале мы общались без крупного плана.



Эта упитанная вуду-жрица будет появляться во всех приключениях Гайбраша Трипвуда.

Насытить лицо пикселями

После второй пластической операции герои и декорации The Secret of Monkey Island выглядят если не лучше, то уж точно современнее...



Шутка специально для защитников животных: «Собаки не умерли, они просто спят!»

На чемпионате мира по фехтованию зафиксированы случаи применения допинга и машин-убийц.

серии. По поводу его появления в игре поклонники устраивали на тематических форумах истерики, сравнимые с тем, что вытворяют некоторые дамы бальзаковского возраста на заседаниях фан-клубов Валерия Леонтьева. Армато отработал безупречно, впрочем, как и все без исключения люди, озвучившие героев игры.

Картинка сменила архаичный пиксельный псевдореализм на модный и во всех смыслах приятный мультяшный стиль: теперь вы можете разглядеть все, что происходит на экране. Авторы также перезаписали саундтрек, снабдив и без того замечательные мелодии Майкла Лэнда оркестровой поддержкой. Ну а если вам по какой-то причине не нравится новый вид игры (у нас, например, есть претензии к анимации), то всегда можно переключиться на оригинальное графическое оформление нажатием одной кнопки. Причем весь «переход» занимает около секунды, на лету — без подзагрузок и прочих издевательств. Главный недостаток этого режима — в оригинальной версии игры озвучка не предусмотрена. Но вы все равно попробуйте, ощущения — непередаваемые: по нажатию клавиши F10 вы можете за считанные мгновения переноситься в 1990 год и обратно!

Другое важнейшее нововведение — интерфейс. В оригинале почти половину экрана занимала панель, на которую были вынесены 9 глаголов (посмотреть, взять, использовать, пнуть и т.д.; мы кликали мышкой сначала на них, потом на предметы и так взаимодействовали с миром), а также инвентарь в раскрытом виде. Не слишком эстетично, но наглядно. Теперь все это убрали, а взамен ввели универсальный курсор. С помощью колеса мыши мы выбираем одно из нужных действий. Инвентарь при этом вынесен на отдельную клавишу. Как ни странно, в использовании удобней оказалась старая схема. Постоянно прокручивая курсор, открывая и закрывая инвентарь, мы вынуждены совершать больше лишних телодвижений и тратить больше времени. И вот тут как раз очень спасает возможность переключиться на оригинальное оформление — вместе с графикой в игру возвращается и старый интерфейс.

■■■

Мы надеемся, что выход этого ремейка не станет единичным случаем: в копилке LucasArts есть еще много великолепных игр, о которых давно пора бы вспомнить. Предпосылки к этому уже есть: недавно компания начала распространять оригинальные версии своих классических квестов через Steam. Так что мы верим — все только начинается. Этим летом нам доказали, что чудеса еще случаются… ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
Если в свое время вы пропустили один из лучших квестов в истории — у вас есть шанс наверстать упущенное. The Secret of Monkey Island может рассмешить вас до слез даже через девятнадцать лет после выхода.

Оправданность ожиданий: 90%

Геймплей 9
Графика 8
Звук и музыка 9
Интерфейс и управление 7

Рейтинг
9,0
«Великолепно»

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Квест
Издатель/разработчик
Wadjet Eye Games
Похожесть
Shivah
Discworld Noir
Under a Killing Moon
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.wadjeteyegames.com/convergence.htm

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

The Blackwell Convergence

Кирилл Волошин

The Blackwell Convergence начинается как американский фильм 40-50-х годов прошлого века. Крупным планом — пасмурное нью-йоркское небо, капли дождя и серые, нагоняющие тоску стены домов, сливающиеся и с этим дождем, и с этим небом. На карнизе одного из них стоят двое. Это местный бизнесмен, решивший свести счеты с жизнью, и Джои Маллон, детектив в мягкой фетровой шляпе и классическом костюме, в циничной форме пытающийся убедить самоубийцу вернуться в комнату.

Если вы считаете, что речь идет об игре про депрессию, джаз, мрачные улицы и еще более мрачного сыщика, глушащего виски в баре на углу, то вы, безусловно, правы. Есть лишь одна поправка: детектив Джои Маллон — мертв. Как и его собеседник. На карнизе старого нью-йоркского дома под проливным дождем общаются призраки.

Wadjet Eye Games, прославившаяся инди-квестом про депрессивного раввина **Shivah**, не впервые вольно обращается с нуаром. Недавно мы рассказывали об **Emerald City Confidential** — квесте, где творческое наследие нуар-классика Раймонда Чандлера, джаз и стилистика «черного фильма» помещены во вселенную «Волшебника из страны Оз» и дополнены летающими оленями. А недавно они выпустили третью часть сериала **The Blackwell**, в котором вопреки законам этого женоненавистнического жанра главным героем является как раз женщина, а типичный детектив в фетровой шляпе, неравнодушный к виски, девушкам и едким комментариям про выпивку, играет роль не то ее ангела-хранителя, не то домового. Джои Маллон давно мертв, а сейчас в виде призрака он вместе с писательницей Розанделлой Блэквелл выполняет важную миссию: помогает неупокоившимся душам обрести покой. А для этого нужно распутывать загадочные преступления. Сама Розанделла является медиумом — как и ее покойные мама и тетушка.

Охотники и привидения

Тем, кто не видел предыдущих игр серии, эта завязка может напомнить очередной квест от **Telltale Games** или фильм The Frighteners (в российском прокате — «Страшилы») с Майклом Фоксом — женщина-детектив с ручным приведением как-то не очень вяжется с классическими представлениями о нуаре, в этом видится подвох. Опять же, в предыдущей игре от этой же студии, Emerald City Confidential, нуар был не более чем декорацией для постмодернистской комедии.

В общем, с первого взгляда поверить в серьезность Convergence не получается, но эта игра именно такая — грустная и дождливая, каждый второй прохожий здесь, должно быть, держит в кармане намыленную веревку. Всем плохо и одиноко, особенно главным героям — передать атмосферу всеобщей депрессии Wadjet Eye сумели особенно хорошо. Первая игра серии, **Legacy**, начиналась с того, что Розанделла, круглая сирота, выбрасывала в воду урну с прахом своей тети, которая ее воспитывала. Convergence стартует беседами с мертвым самоубийцей. Такая депрессия в квадрате.

В доме Розанделлы с фотографий смотрят исключительно покойники, а за окнами разыгрываются новые криминальные драмы, которые станут сюжетами ее книг. На этот раз работы особенно много. Прямо на съемках фильма умирает актер, через пару дней художник гибнет на собственной выставке… Но авторы нашли изящный способ

Одна из основных тем игры — сложные отношения между смертью и творчеством. Здесь можно встретить старого писателя, который умер, как только не смог больше писать.

Convergence — игра слишком короткая, проходится за 5-6 часов. Вот где точно не помешал бы «эпизодический» формат!

Что вы с ним сделали?

Несмотря на то что триумфальное шествие нуара по литературе и кино закончилось в 60-е годы прошлого века, игровая индустрия активно использует все его любимые фетиши. Правда, очень творчески, по-своему.

Mean Streets

Одним из первых нуар-квестов стала серия приключений о похождениях детектива Текса Мерфи, стартовавшая в 1989 году с **Mean Streets**, а в итоге включающая в себя пять игр, в том числе культовые **Under a Killing Moon** и **The Pandora Directive**. Там были все признаки типичного нуара: джаз, виски, дождь, роковые женщины, циничная ирония мрачного, пьющего и пропахшего табаком детектива, депрессия. И конечно, загадочные преступления. Но все это происходило… в постапокалиптическом Сан-Франциско, где по улицам под печальные блюзовые переливы разгуливали мутанты. Уж не оттуда ли черпали вдохновение авторы **Fallout**?

Blade Runner

В 1982 году вышла кинокартина Ридли Скотта «Бегущий по лезвию», а в 1998-м — блестящая игра по его мотивам, разработанная **Westwood Studios**. Кинокритики называли оригинальный фильм одним из первых представителей неонуара, а сам режиссер признавался, что хотел сделать главного героя Рика Декарда похожим на легендарного детектива Марлоу из романов Раймонда Чандлера. Фильм буквально источает меланхолию, здесь много дождя, джаза и почти черных, мрачных декораций. Герой при этом носит классический плащ, посещает здания, где снимались нуар-иконы «Двойная страховка» и «Мертв по прибытии», а также общается с классической роковой красоткой Рейчел. Есть лишь один нюанс: Рик Декард, тот самый «бегущий по лезвию», не был частным детективом из Америки 30-х годов. Он охотился за киборгами в Лос-Анджелесе 2019 года…

Discworld Noir

В 1999-м вышла третья часть приключенческого сериала **Discworld**, созданного по мотивам романов Терри Пратчетта. Первые две игры были яркими цветастыми квестами. А в **Discworld Noir** главным героем стал детектив в длинном плаще и мягкой фетровой шляпе. Но это была скорее меткая пародия на нуар. Было очень, очень темно, дождь не прекращался ни на минуту, заливая даже анимированную карту города (похожая есть и в The Blackwell Convergence), а главный герой отпускал чернушные шутки каждые полминуты. Тут же — фирменный юмор в духе первоисточника: уже в самом начале игры в баре мы слушали грустный блюз в исполнении вампира-тапера, а вскоре главный герой с криком «Не говори потом, что я тебя игнорировал!» спускал с лестницы докучливого гнома. Детектив в Discworld Noir, кстати, тоже был мертвым.

обуздать эту классическую нуаровскую безысходность. Если живым помочь нельзя и они обречены умирать на темных улицах, то можно спасти хотя бы мертвых. Помощь при этом носит адресный характер. Разобравшись с причиной преступления и поговорив с призраком, Джои Маллон соединяет неупокоившуюся душу и медиума, после чего Розанделла теряет сознание и переносится в буквальном смысле на небо. Там она «выгружает» из себя призрака, и тот, наконец, ступает в длинный коридор света, за которым, надо думать, — покой и счастье. А Розанделла приходит в себя на земле, слышит плачущий саксофон и едкий голос Джои: «Что ты так долго, куколка?»

Мертвый детектив, подрабатывающий ангелом-хранителем, призраки — мистики в Convergence предостаточно. Здесь встречаются демоны и злобные привидения, у которых с Джои старые счеты. Но и в те минуты, когда на экран выходят исчадия преисподней, авторы не отходят от главной темы — они рассказывают о людях и их проблемах: об алкоголизме и трудностях творческой реализации, о коррупции и жадности, об одиночестве и безволии. Даже когда действие переносится в высшие сферы (небо и космос), речь идет о вещах приземленных: о необходимости и умении слышать друг друга и о том, что все мы связаны невидимыми ниточками.

Призраки в интернете

После всего этого как-то неудобно заводить разговор о механике игры, но в случае с Convergence нам есть о чем рассказать. Традиционных пазлов и пиксельхантинга почти нет. Лишь пару раз вас попросят что-то поднять и тут же применить. Основа игры — диалоги. Общаясь, мы выуживаем важную информацию, после чего появляются свежие темы для бесед, а на карте открываются новые локации. Именно на общении построены наиболее удачные головоломки в обойме The Blackwell Convergence: в одном случае Розанделле нужно подыгрывать мертвому актеру, выучив реплики сценария, в другом — отпускать изощренные комплименты картинам без пяти минут мертвого художника.

Кроме того, мы активно ищем информацию в интернете. В доме главной героини стоит компьютер, где есть ее личная электронная почта и браузер Oogle: как в старых квестах, приходится лично, ручками вбивать ключевые слова, которые предварительно нужно найти, услышать, запомнить, выписать на бумажку. В какой-то момент Розанделле придется даже взломать чужой почтовый ящик.

Наконец, мы можем переключаться между героями. Игра за мертвого детектива — отдельная тема для разговора. Маллон умеет просачиваться за закрытые двери, подбирать и передавать героине какие-то предметы, а также оставаться незамеченным в комнате, подслушивая важные разговоры. На фоне безыскусного пиксельхантинга и клонированных пазлов с перетаскиванием статуэток, зельеварением и взломом сейфов все это, естественно, смотрится очень свежо.

■■■

Единственная проблема во всем этом — графика. Игра выглядит так же архаично, как «Мальтийский сокол» с Хамфри Богартом в кинотеатре по соседству с «Трансформерами». Авторы намеренно тычут нам в лицо огромными пикселями и нелепыми спрайтами, словно подчеркивая связь игры с прошлым: со старыми фильмами и квестовой классикой. Это, конечно, сознательная и небезынтересная позиция, которая будет близка не всем, но, с другой стороны, сюда приходят не за высокими технологиями.

А так перед нами авторский квест ручной выделки, в котором нашлось место всем лучшим элементам нуара. Джаз, свинцовое небо, проливные дожди и детектив-привидение — такое сегодня увидишь не в каждой игре. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 75%

ДОЖДАЛИСЬ?

Авторский нуар-квест как грустная метафора из джаза и дождя: в этом мире помочь можно только мертвым.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

Mozart: The Last Secret

Кирилл Волошин

Жанр
Квест
Издатель
Micro Application
Разработчик
GameCo Studios
Издатель в России/ локализатор
Новый диск
Похожесть
Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript
Versailles 1685
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.mozart-lejeu.com

Системные требования
Необходимо:
1,5 ГГц, 512 МБ, 128 МБ видео
Желательно:
2 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео

Ваши познания о Вольфганге Амадее Моцарте исчерпываются словами «Сальери» и «Реквием», а слово «Лакримоза» ассоциируется исключительно с немецкой готик-метал-группой? Никогда не слышали «Маленькую ночную серенаду», знаменитые фортепианные сонаты Моцарта или Симфонию №40 соль минор? Может, вы вообще не знаете, что такое соната и соль минор? В таком случае у вас есть отличный шанс восполнить некоторые пробелы в музыкальном образовании — при помощи игры **Mozart: The Last Secret**. Французы из **GameCo Studios** предлагают всем желающим примерить камзол великого композитора, лично поучаствовать в создании его великих произведений и раздать несколько автографов восторженным поклонникам, которые вежливо просят расписаться «вот здесь, сразу после Гайдна».

Моцарт и масоны

Впрочем, центральная тема сюжета этой игры — отнюдь не музыка (хотя она здесь повсюду), а сложные взаимоотношения Моцарта с масонами. В 1784 году композитор присоединился к этому тайному обществу, после чего нередко писал музыку по заказу вольных каменщиков. Так, знаменитая опера «Волшебная флейта» была напичкана соответствующей символикой, во время первого ее представления в Вене на сцене играли некоторые известные масоны, а либретто этого произведения было посвящено Игнацу фон Борну, магистру масонской ложи «К правде».

Некоторые, однако, считают, что Моцарт в этой опере, напротив, высмеял и предал ненужной огласке масонские ритуалы, а масоны в отместку отравили композитора. В декабре 1791 года, через пару месяцев после премьеры «Волшебной флейты», Моцарт слег в постель, а вскоре тело его опухло, покрылось сыпью, через несколько дней он скончался. Есть, конечно, и другие версии его смерти — например, почечная инфекция или зависть Антонио Сальери, менее удачливого композитора, который якобы и отравил Моцарта.

Но авторы придерживаются версии с «масонским следом». Они ненавязчиво проводят параллели между смертью композитора и не менее загадочной кончиной его покровителя, императора Священной Римской империи Иосифа II. На основе гипотез историков и собственных домыслов они создали запутанную и довольно увлекательную историю, в которую оказался впутан и Вольфганг Амадей Моцарт, бедный и слабый здоровьем австрийский композитор, связавшийся с опасными людьми.

Mozart: The Last Secret не стоит воспринимать слишком серьезно: вымысла здесь ничуть не меньше, чем исторической правды. Выглядит игра, впрочем, весьма убедительно — во многом благодаря точно воссозданным историческим декорациям. Действие происходит в Праге, где

Настраиваем клавесин: сначала нужно на слух идеально точно подогнать ноту ля. Периодически струны рвутся...

Вот он, золотой век музыки.

Благодаря фирменной технологии Interactive Matte Painting (нечто среднее между полным 3D и статичными задниками) некоторые виды Праги хочется срочно повесить в рамочку.

Амадею приходится варить себе кофе, а дамам — чай с медом, искать им же вещи и заниматься тому подобными глупостями. Благо с инвентарем и управлением все в порядке.

Моцарт часто бывал и где с успехом шли его «Женитьба Фигаро» и «Дон Жуан». Шикарные наряды, фирменная готическая красота Праги, изящные и богатые интерьеры королевского дворца и знаменитой Пражской оперы, комментарии в духе «еще ни одному композитору не удавался подобный контрапункт»… Публика рассыпается перед нашим героем в комплиментах, расхваливая его произведения, а музыкант тем временем испытывает серьезные финансовые трудности: игра начинается с того, что погрязшего в долгах композитора просто не выпускают из гостиничного номера. Это вполне соответствует действительности — после смерти Иосифа II Моцарту даже пришлось бежать от кредиторов на вынужденные гастроли.

Кое-где авторы, наоборот, дали слишком много свободы собственной фантазии. Так, в течение одного вечера композитор успевает стать свидетелем убийства посредством механического скарабея, побывать в тюрьме, а затем — в плену у некой цыганки (она почему-то разгуливает в исподнем), которая играет на жизнь Моцарта в карты с богемским националистом (!). Такие вещи, конечно, режут глаз, но мы рекомендуем просто не обращать на них внимания: в большинстве случаев авторам все-таки удалось обойтись без явных пошлостей и перегибов, поэтому большую часть времени сюжет интригует, а не раздражает.

Сила музыки

В том, что касается геймплея, Mozart: The Last Secret — вполне классический квест с серьезным музыкальным уклоном. Здесь есть и комбинирование предметов в инвентаре, и традиционные пазлы про манипуляции с замками, но примерно две трети игрового времени все-таки посвящены музицированию. Буквально каждые пять минут Моцарт настраивает инструменты, записывает и переписывает партитуры, играет сам и дирижирует. Кроме того, чтобы открыть некоторые кодовые замки, от вас потребуется точно повторить услышанную мелодию.

Авторы лукавили, когда год назад уверяли нас, что игроку не понадобятся особые музыкальные познания. Лишь дирижирование обставлено как аркадная мини-игра, где нужно точно и быстро вести мышкой в такт заданным движениям. Во всем остальном без знания нотной грамоты и хотя бы минимального (а лучше — абсолютного) слуха мы обречены действовать наугад. Пройти игру, конечно, можно, но помучиться придется изрядно. Скажем, здесь есть пазл, в котором нужно расставить по порядку несколько десятков перепутанных нот, — надо уметь отличить до-диез от ля-бемоль, иначе головоломка превратится в экстремальный тренажер для развития визуальной памяти. А все потому, что не надо было в детстве прогуливать сольфеджио!

Классическая музыка в игре творит чудеса: она помогает Моцарту расшифровывать масонские тексты (см. подробнее нашу врезку), она излечивает монарха и делает сговорчивыми недоброжелателей — послушав, как композитор играет на скрипке, расчувствовавшийся охранник его просто отпускает! Наконец, перед музыкой в исполнении Вольфганга Амадея пасуют даже тайные двери: они открываются под воздействием чарующих звуков. Выглядит это, конечно, довольно нелепо, но авторов можно понять — все-таки они делали игру про Моцарта и стремились добавить в нее максимум его гениальной музыки. К сожалению, об эти условности приходится спотыкаться достаточно часто.

Моцарт может сыграть все произведение целиком, пока вы не совершите преступление против хорошего вкуса и не кликнете мышью на экране.

■■■

Но все эти мелкие недочеты очень хочется оставить за скобками. Mozart: The Last Secret — это настоящее эстетическое наслаждение, торжество хорошего вкуса и стиля. И музыка — ее здесь действительно много, и нет нужды лишний раз описывать ее великолепие. В каждой второй локации есть фортепиано или клавесин, вы можете усадить за него Моцарта — и ваша комната наполнится волшебными звуками… родители же за стенкой вздохнут с облегчением, а то все **Guitar Hero** да Slipknot.

P.S. Хотя рецензия была написана на основе русифицированной версии игры, дать оценку переводу мы пока не можем — на момент сдачи номера Mozart: The Last Secret все еще находился на стадии локализации и в русских текстах проскакивали технические ошибки. ■

Репрабельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✗

Дождались? Квест про Моцарта как шанс узнать и полюбить классическую музыку. Игра получилась не без огрехов: где-то сценаристы были слабее художников и дизайнеров. Но музыка оказалась сильнее всех.

Оправданность ожиданий: 75%

Геймплей	7
Графика	8
Звук и музыка	10
Интерфейс и управление	7

Рейтинг **7,5** «хорошо»

Василий Ветлугин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Экономическая стратегия

- Издатель: Paradox Interactive
- Разработчик: Nitro Games
- Издатель в России/локализатор: 1C/Snowball Studios
- Похожесть: Port Royal
- Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет
- Сайт игры: www.eicgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Я всегда хотел быть управляющим Британской Ост-Индской компании. Выпросить у короля деньги и корабли, набрать команду головорезов, два с лишним года плыть вокруг Африки в сторону сказочно богатой Индии, сражаясь с пиратами, голландцами и испанцами, подкупить раджу, с крошечным отрядом европейской пехоты отбить нападение полчищ разбойников и прибыть обратно в Англию в облаке экзотических ароматов... Я ждал **East India Company**, как ребенок ждет Деда Мороза, я считал дни, пересматривал скриншоты, переслушивал музыкальные темы, перечитывал официальные форумы. Через десять минут игры я зарыдал. Трудно представить что-то более бездарное, бессмысленное и безумное, чем этот колченогий проект неизвестной финской студии. Откройте кингстоны, сожгите склады, разорвите договоры — сегодня мы хороним индийскую мечту.

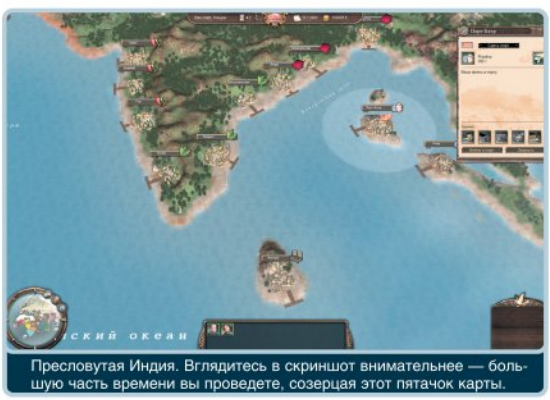
Финский империализм

Сразу после выхода «Ост-Индской компании» на западных игровых форумах поднялся кипеж — дескать, финны (и заодно шведы из **Paradox**) оправдывают колониализм, заставляя игрока эксплуатировать индусов. Это вранье. Потому что Индии в этой игре просто-напросто нет. Раджи, слоны и Тадж-Махал? Не в этой жизни. Вам доступна лишь дюжина индийских портов, в которых вы можете приобрести т.н. «важнейшие колониальные товары» (чай, шелк, пряности, фарфор). Несмотря на то что в «Компании» есть и африканские, и арабские, и европейские порты, торговать вы будете с Индией — только там возможна фантастическая прибыль. Во всех прочих торговых играх (вспомните тот же **Port Royale**) выстраивание коммерческих цепочек (выяснить, где какие товары производят, выяснить, где что нужно, высчитать оптимальный торговый маршрут с посещением трех-четырех портов) отсутствует как факт. Вам надо лишь доехать до ближайшего индийского порта, купить там чаю, вернуться в Европу и продать его в родном Лондоне. Раз в несколько лет, впрочем, следует менять чай на пряности или там шелка (торговать фарфором не столь выгодно), чтобы не перенасытить рынок и не уронить цены.

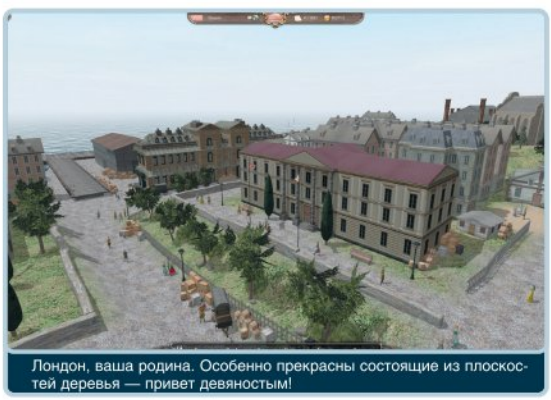
Конкурентов у вас практически нет. Точнее, другие компании номинально с вами все-таки конкурируют, но в ваш родной порт, где только и имеет смысл продавать колониальные товары, их корабли даже зайти не могут. Знакомая по тому же «Ройялу» ситуация, когда какой-то доброхот завез в ваш любимый порт кучу сырья, загнав цены в подвал, тут невозможна в принципе (что противоречит не только игровой, но и исторической логике). Каких-нибудь неурожаев, пожаров или наводнений, способных лишить вас доступа к товарам, также не предусмотрено (разве что другая компания захватит порты). Апофеоз абсурда — режим автоматической торговли. В каком-нибудь «**Негоцианте**» вам приходилось искать капитана, а потом еще с полчаса вдумчиво подсчитывать, где выгоднее продать чугун из Любека — в Мальмо или в Штеттине. Здесь же вы просто нажимаете на кнопку «Автоматическая торговля», щелкаете на индийский порт и... всё! Компьютерный капитан сам выберет товары для покупки и продажи и сам решит, сколько единиц сырья закупать. Посмотрев пятнадцать минут на то, как автоматизированные кораблики снуют между Европой и Индией, начинаешь чувствовать себя неловко: игра сама в себя играет, а я тут сижу смотрю — мешаю, наверное.

Морская болезнь

Впрочем, ваше вмешательство все же требуется — для ведения военных действий. Захват порта происходит только по вашему прямому указанию (пусть от вас и требуется просто нажать на кнопку «Рассчитать результаты боя», осад и наземных битв не предусмотрено), личного участия требует и строительст-



Пресловутая Индия. Вглядитесь в скриншот внимательнее — большую часть времени вы проведете, созерцая этот пятачок карты.



Лондон, ваша родина. Особенно прекрасны состоящие из плоскостей деревья — привет девяностым!

Ваши финансовые инструменты. Заглядывайте сюда иногда, просто чтобы не забыть, как все это выглядит.

Чисто теоретически шторм можно обернуть себе во благо — сильное волнение затруднит работу вражеских наводчиков.

во. И если в играх славной **Ascaron** вы могли устраивать в полюбившемся городе сложные производственные цепочки, то в «Компании» все сводится в основном к возведению оборонительных сооружений. Штука в том, что кораблям надо периодически заходить в порты для продолжения плавания, портов мало, и, прибрав к рукам транзитные гавани, вы серьезно усложните жизнь соперничающим Ост-Индским компаниям (которые выведены без малейшего намека на связь с реальностью — что шведы, что британцы совершенно одинаковы).

Война с соперниками неизбежна, и если в настоящей истории важную роль играли интриги при дворах местных князьков (очередная экспедиция из Европы зачастую обнаруживала на месте опорного пункта лишь давно остывшее пожарище да полусгнившие трупы), то здесь вы тупо собираете флот (не более пяти кораблей, что за пошлость!) и начинаете гоняться за вражескими судами. Если догоните — начнется пресловутый бой на тактической карте, выглядящий как бюджетная версия «**Корсаров**» или **Empire: Total War**. Корабли следует выделять рамкой и науськивать друг на друга. Если вы совсем заскучали, можно взять под прямое управление один из галеонов и лично расстрелять вражеский флагман. Особого смысла в этом нет — как ни крутись, одной шхуной пару галеонов не потопишь, у кого бока крепче, тот и прав. Поучаствовав в паре битв с туристическо-видовыми целями, вы возвращаетесь на глобальную карту, к любимой кнопке автоматического расчета боя.

Дипломатичный чукча

Выглядит глобальная карта тоскливо, деревья не колышутся, вода похожа на крашеный дощатый стол, флаги к судам пришпилены неряшливо. Сам по себе сиротский вид игры — уже повод для насмешек, но сиротский вид игры про сказочные богатства, с мешком золотых монет на загрузочном экране... Тем же сиротством поражена система заданий: «импортируй столько-то тонн пряностей», «доставь посылку», «потопи флот», «захвати порт». Семейная трагедия «Порт- Ройяла» с сокровищами, негодяями и страшными тайнами вспоминается как старый, почти забытый сон. Дипломатия же не только тосклива, но и потрясающе бессмысленна. Компьютер периодически предлагает вам крупные суммы за пакты о ненападении, через некоторое время эти самые пакты разрывает, а затем снова стучится с дипломатическим предложением. Чукча большая дипломата, однако!

■■■

«Ост-Индская компания» глупа и дешева одновременно. Необъятная, неисчерпаемая тема (скажем, знаменитый русско-французский поход планировалось завершить как раз в индийских владениях компании) сведена к блеклой водянистой абстракции, где вода — стол, Лондон — полтора здания с грязными текстурами, а пряности существуют исключительно в виде пикселизированных пиктограмм.

ПЕРЕВОД: Локализована East India Company средне, ни рыба ни мясо. С одной стороны, вопиющих ошибок вроде бы нет, но периодически все-таки встречаются деревянные обороты. Впрочем, хороший перевод вряд ли спас бы «Компанию» от банкротства. ■

Настоящая Ост-Индская компания

Помимо всего прочего, игра полна исторического абсурда — так, шведская компания, в реальности начавшая действовать в 1731 году, в игре присутствует с самого начала, с 1600 года. Впрочем, это все мелочи по сравнению с чудовищным безволием коронованных особ — в реальности королевские семьи Европы принимали активное финансовое участие в организации индийских экспедиций. И по мере сил пытались свои вложения отстоять — известны случаи, когда английский король запрещал продажу перца, так как одновременно с частным флотом возвращался его собственный конвой, везущий тот же груз. При удачной продаже партии пряностей прибыль от одной экспедиции достигала сумасшедших 3000%!

Другое дело, что борьба за источники ценного товара шла зверская, вырезали не только вражеских торговых представителей, но и миссионеров неправильной национальности. Забавно, что самым лакомым куском долгое время считался остров Ява — и англичане, вынужденные оставить его голландцам, долгое время рассматривали уход в континентальную Индию как своеобразное поражение. Правда, внакладе компания не осталась — к 1858 году Британская Ост-Индская компания превратилась фактически в квазигосударство со своими законами, судами и армией, под властью которого рождались и умирали десятки миллионов человек. Лишь чудовищное восстание сипаев 1857 года (по одной из версий, инспирированное Россией в отместку за поражение в Крымской войне) заставило британскую корону взять Индию под свое прямое управление, положив конец могуществу самой влиятельной торговой организации в истории.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 20%

ДОЖДАЛИСЬ?

Торговая стратегия мечты, полная приключений, заморских странствий и интриг, в реальности оказалась подделкой. Под видом пряностей финны из Nitro Games попытались толкнуть соду пищевую столовую.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

6,0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР Рок-симулятор

- Издатель
  - Activision
- Разработчики
  - Neversoft
  - Aspyr Media
- Похожесть
  - Guitar Hero: Legends of Rock
  - Rock Band
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Кооператив
- Сайт игры
  - www.worldtour.guitarhero.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Игорь Асанов

Я не держал в руках этот потертый гибсоновский «Лес Пол» почти два года, но даже после всего пережитого добротный инструмент в прекрасной форме и даже не требует настройки. А для того, чтобы снова разбудить соседей по подъезду бодрыми гитарными аккордами, мне понадобится лишь смахнуть пыль с корпуса и… заменить батарейки.

Узнай сам изобретатель и пионер электрогитары (здравствующий, кстати, и поныне) о том, что в наши дни копии его детища будут штамповаться из пластика и обзаведутся пятью разноцветными кнопками вместо струн, дедушку бы точно хватил инфаркт. Но музыкальные ритм-игры, дающие всем желающим возможность на короткое время побыть рок-звездой, давно завоевали весь мир и ничего с этим поделать нельзя. Тем более что у нас сегодня свой, хотя и весьма спорный повод для радости — на PC наконец-то вышла **Guitar Hero: World Tour**. Ура?

Рок-н-ролл этой ночи

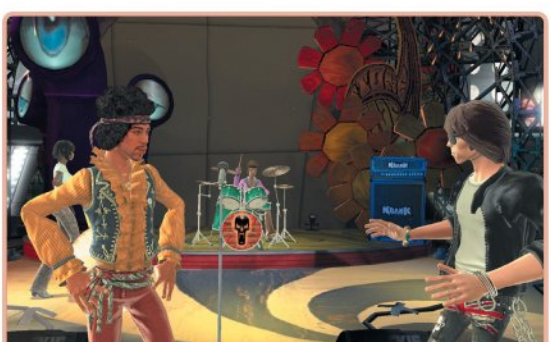
Хотя политику Activison иначе как издевательской и не назовешь. В то время когда вы будете читать эти строки, на консолях уже выйдет Guitar Hero 5 (и это не считая сайдкиков Guitar Hero: Metallica, Guitar Hero: Smash Hits и Guitar Hero: Modern Hits, отличающихся, по большому счету, лишь набором песен), и перемывать косточки порту игры годичной давности становится даже как-то неудобно.

Мы ждали World Tour еще прошлой осенью, но издатель благополучно «забыл» про PC-версию игры, что, в общем-то, можно понять. Если предыдущие три части были честными симуляторами рок-гитариста, требующими для полноценного удовольствия лишь наличия гитары-контроллера, то четвертая, следуя примеру конкурирующей серии **Rock Band** от **EA**, рассчитана уже на компанию из трех-четырех человек и симулирует целую рок-группу.

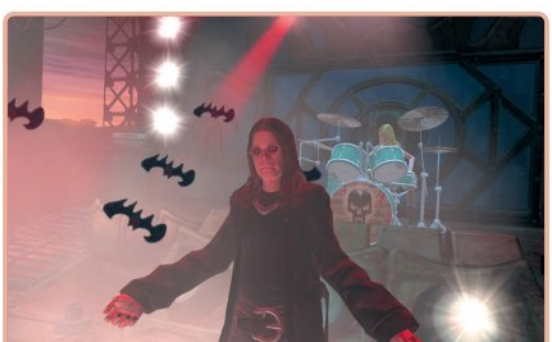
Кроме собственно гитары, в комплект входят ударная установка и микрофон для вокалиста. Цена удовольствия — на уровне приличного монитора, но с таким набором любая домашняя вечеринка превращается в настоящий рок-н-рольный квартирник, который закончится, как и положено, только с визитом участкового. Guitar Hero объединяет всех, и даже если в обычной жизни вы являлись слушателем радиостанции «Милицейская волна», то уже после пары удачно сыгранных песен профессионально начнете притопывать ногами, трясти хаером и показывать «козу». Словом, вести себя так, будто всю жизнь слушали только «Металлику» и Sex Pistols.

Как известно, чтобы любимая мелодия вмиг стала ненавистной, достаточно поставить ее на будильник мобильного телефона. С Guitar Hero все иначе. Лишь отбивая кнопками и барабанными палочками (либо вытягивая собственными голосовыми связками) бегущие по виртуальному грифу ноты, можно почувствовать настоящую магию рок-н-ролла. Во время особо заковыристых соло гитаристы корчат сосредоточенные рожи, барабанщик обливается потом от напряжения (даже от игры на таких далеких от настоящих барабанах не на шутку устаешь), а вокалист — рвет на себе одежду и чуть ли не прыгает в толпу с воображаемой сцены, в роли которой может выступать, например, диван. Вы не задумывались, как музыканты умудряются играть на концертах одни и те же вещи по 100, 200 или 500 раз за карьеру и по-прежнему любить их? Теперь поймете.

Ударная установка и микрофон — не единственные новинки четвертой части. Сама гитара тут тоже абсолютно новая: она стала больше по размеру, почти приблизившись к настоящей, и обзавелась несколькими полезными фичами. Например, сенсорным тачпадом рядом с привычными струнными клавишами, который используется для симуляции тэппинга — метода игры, в котором гитарист извлекает звуки за счет резкого прижатия струн пальцами. Или но-



Он увидел живого Джимми Хендрикса.



Откусывание голов летучим мышам в обязательную программу, к сожалению, не входит.

По сравнению с третьей частью сложность игры слегка понизили.

Создание собственной рок-звезды по уровню исполнения приблизилось к играм серии The Sims — настраивать теперь можно все что угодно.

вой кнопкой Star Power (раньше для включения этого эффекта нужно было задирать вверх гриф гитары, что не всегда срабатывало) и удлиненной, более удобной ручкой тремоло.

Песня не прощается с тобой

В этом месте мы обычно говорим что-то вроде «надеемся, эту статью вы дочитываете уже на пути к магазину», но в случае с World Tour все не так просто. Дело в том, что на момент сдачи этого номера достать игру для PC в России легальным путем было практически *невозможно*. Даже с третьей частью в этом плане были проблемы — хотя официально игра издавалась на всех платформах, PC-версия, кажется, существовала только в пресс-релизах (нам, впрочем, удалось заметить одну копию в аэропорту «Шереметьево-2»). С World Tour еще сложнее — ее в Россию, скорее всего, вообще завозить не будут. И даже если каким-то чудом (например, через западные интернет-магазины) удастся достать диск с игрой, возникнет другой вопрос — как быть с инструментами?

Многие игроки предпочитают не заморачиваться и проходят World Tour на клавиатурах, пытаясь подобрать переназначить управление (в самой игре это сделать нельзя, только через файлы конфигурации), и даже получают какое-то специфическое удовольствие. Позвольте предостеречь вас от этого: Guitar Hero — игра отнюдь не про то, как набрать миллион очков, играя на «эксперте» (в чем нас убеждает мультсериал South Park). Она про драйв, музыку, эпатаж и все те ощущения, которые обычно полагается испытывать только настоящим рок-звездам.

В одиночку здесь можно разве что поиграться с музыкальным редактором, который по задумке создателей должен был стать одной из главных особенностей игры. На деле написание собственных композиций (можно записывать две гитарных дорожки, одну клавишную и одну барабанную, вокал не предусмотрен) организовано очень неудобно, а качество звука сравнимо разве что с карманной гитарой для iPhone. Словом, для создания собственной музыки по-прежнему лучше потратиться на настоящий синтезатор или гитару, а желающим поимпровизировать здесь позволяют свободно (не по нотам) стучать по барабанам в специально отведенные для этого моменты песен.

Самих музыкальных треков в игре целых 86 штук, но, несмотря на более чем звездный список хедлайнеров (Майкл Джексон, Nirvana, Doors, Джими Хендрикс и т.д.), треклист получился гораздо слабее, чем в прошлой части, где не было вообще ни одной скучной композиции. В World Tour с этим похуже — подборка музыки двухтысячных не задерживается в памяти вообще ни секунды.

Многие треки по традиции дублируют плейлист конкурирующей серии Rock Band, и если вы играли в нее, то обязательно испытаете чувство дежавю: Livin' on a Prayer группы Bon Jovi — вещь, конечно, хорошая, но не до такой же степени…

По ходу прохождения режима карьеры (включающего выступления в различных городах мира, на стадионах, кораблях и запись в студии) к нам время от времени присоединяются реальные рок-звезды и исполняют свои партии в песнях. Среди прочих засветились Стинг, Билли Корган из Smashing Pumpkins, Оззи Осборн, Джими Хендрикс, Хейли Уильямс, Зак Уайлд и Тед Нагент... Причем выход каждой суперстар обставлен как-нибудь по-особенному — тот же Оззи, например, появляется в сопровождении каких-то гигантских инфернальных щупалец, уволакивающих с собой парочку зрителей. Вообще, все сцены, на которых предстоит выступать, выглядят теперь намного живее: в заплеванном клубе весь бильярдный стол заставлен пустыми бутылками из-под виски, а от количества иллюминации на ночной Таймс-Сквер можно на пару секунд ослепнуть. И это притом, что общий уровень графики ничуть не изменился со времен третьей части, не считая появления нормальной технологии синхронизации губ — персонажи теперь действительно поют, а не просто открывают рты в такт музыке.

■■■

World Tour — это праздник, которого владельцев PC фактически лишили. Поэтому мы снова вынуждены выставлять игре двойную оценку — надо понимать, что играть в такое чудо с клавиатуры бессмысленно. Можно, конечно, подключить к компьютеру инструменты из консольных версий (на любом тематическом форуме этот способ описан во всех подробностях), можно дождаться появления в продаже оборудования от сторонних производителей (например, **Logitech** планирует выпустить свою гитару по цене в $250). Однако самым верным способом по-прежнему остается покупка современной консоли. ■

РЕЙТИНГ с инструментами

7,5

ХОРОШО

РЕЙТИНГ без инструментов

0,0

БЕССМЫСЛЕННО

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Страшно запоздалый порт хорошей игры, которая из лучшего компанейского развлечения на PC превращается в интерактивный музыкальный плеер.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	0.0

Максим Еремеев
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

WALLACE & GROMIT'S GRAND ADVENTURES

EPISODE 4 — THE BOGEY MAN

- **Издатель/разработчик**
  Telltale Games
- **Похожесть**
  - Серия Sam & Max
  - Серия Strong Bad's Cool Game for Attractive People
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Сайт игры**
  www.telltalegames.com/wallaceandgromit

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

Чего только не пришлось пережить за последние четыре месяца обитателям небольшого британского городка, придуманного аниматором Ником Парком. Их атаковали пчелы-переростки, они оказались замешаны в самую настоящую детективную историю в духе Агаты Кристи. Наконец, они стали жертвами рыжего мошенника и хапуги Монти Мазла, вывести которого на чистую воду удалось исключительно благодаря усилиям проницательного пса Громита. И вот пришло время для последнего (по крайней мере, в этом сезоне) приключения.

Как вы, возможно, помните, третий эпизод закончился тем, что изобретатель Уоллес по чистой случайности предложил руку и сердце своей соседке, мисс Флитт. О грядущей свадьбе раструбили все местные газеты. Тетушка невесты, без чьего согласия та никогда и ни за кого не вышла бы замуж, дала свое благословение. Кажется, выхода нет — придется герою связать свою жизнь с чопорной любительницей цветов и маленьких злобных собачек. Но на выручку, как всегда, пришел верный Громит!

На самом деле, свадьба — лишь первое из череды событий, грозящих навсегда изменить тихий городок. Тут вам и древняя вражда, и поиски потерянного аж в XVII веке документа, от которого зависит существование гольф-клуба «Бурелом и колючки», куда Уоллес вступил, надеясь избежать матримониального кошмара, и напряженный финал. Все ждали, что **Telltale Games** закончат свой пластилиновый сериал с большой помпой, и разработчики не подвели. На 4-5 часов геймплея приходится как минимум три неожиданных сюжетных поворота.

The Bogey Man в полной мере свойственны все достоинства «квеста от Telltale». Прекрасная работа сценариста, чудесные диалоги, симпатичные персонажи. Невозможно не улыбнуться, глядя, как майор Крамм, приняв от механического дворецкого чашку чая (приключения приключениями, а файв-о-клок по расписанию), кладет на поднос десятипенсовую монетку: «Благодарю, дружище. Вот, возьми на чай». В какой-то момент разработчики даже включают самую настоящую (хоть и крайне комично выглядящую) социальную драму. Констебль Диббинс, видите ли, мечтает стать членом «Бурелома и колючек», а торговец мистер Панир, которому в этом году выпала честь отбирать кандидатов, взял да пригласил в клуб Уоллеса. В результате верный слуга закона принимается шантажировать членов «Бурелома», намекая, что если ему не позволят занять место изобретателя, то он просто прикроет их лавочку.

Ну и, конечно, головоломки. Как принято во всех играх Telltale, задачки абсолютно логичны; чтобы их решить, необходимы лишь внимательность и немножко фантазии. Действие происходит всего на пяти локациях, но каждая полна сюрпризов и постоянно меняется.

■ ■ ■

Можно сколько угодно ругать Telltale за то, что игры у них, мол, слишком простые, но разработчики никогда и не считали своим долгом сочинять сверхсложные пазлы. Они всегда прямым текстом заявляли: главное для нас — сюжет. И как раз с ним в The Bogey Man полный порядок. Это безупречно написанная история, прекрасно завершающая первый сезон Wallace & Gromit's Grand Adventures. Интересно, что же они придумают дальше? ■

Дункан Макбисквит очень не любит проигрывать. Очень!

Если бы Уоллес только знал, к чему приведет его вынужденное увлечение гольфом!

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 85%

ДОЖДАЛИСЬ?

Заключительная серия первого сезона Wallace & Gromit's Grand Adventures — пожалуй, лучшая из всех. Такая же милая и остроумная, как остальные три, но примерно в пять раз неожиданнее.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

BOOKWORM ADVENTURES

VOLUME 2

- Издатель/разработчик: PopCap Games
- Похожесть: Scrabble
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.popcap.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Говорят, певцы, чьи мелодии с первого раза застревают в голове на неделю, продали душу дьяволу. А вот компания **PopCap Games** явно заключила с нечистым крупнооптовую сделку, загнав заодно души всех родственников до седьмого колена. Потому что каждая их игра (от **Zuma** до **Plants vs. Zombies**) — шедевр, гарантированное попадание в десятку. Вот и **Bookworm Adventures** — простая, увлекательная, а главное, неожиданная игра. Без вмешательства сатаны тут явно не обошлось.

Для тех, кто не играл в первую часть, поясним. **Bookworm Adventures: Volume 2** — это «Балда» с элементами ролевой игры. Главный герой, очкастый червь по имени Лекс, усмиряет взбунтовавшихся литературных персонажей, странствуя по разным книгам и сражаясь с их озверевшими героями. Для этого он (внимание!) составляет слова из случайным образом выпадающих букв — такое вот супероружие.

Все «бои» проходят в пошаговом режиме. Задача — увидеть на поле из шестнадцати клеток слово. Затем вы нажимаете на кнопку Attack! и наносите противнику «удар» Чем длиннее слово, тем ему больнее. Это если вкратце. Дальше начинаются детали. Так, периодически игра подбрасывает ярко окрашенные бонусные буквы, использование которых усиливает ваши атаки или, например, отравляет соперника. Если использовать в одном слове буквы трех разных цветов, на поле появится радужный квадратик-джокер, который можно использовать в качестве замены для любого другого символа. Победили одного соперника — тут же переходим к следующему, и так до схватки с боссом.

Эта «буквоедская» механика со стороны может показаться занудной, но на самом деле держит в сильнейшем напряжении. Вы сидите перед экраном и внимательно разглядываете поле с буквами, пытаясь придумать слово подлиннее и позаковыристее, а когда вам это удается, радуетесь как ребенок.

Упомянутые ролевые элементы представлены в виде шкалы прокачки персонажа (заполняется по мере уничтожения врагов) и небольшого инвентаря, куда можно положить два предмета: например, лечебное зелье и книжку, которая усиливает атаки, совершенные при помощи прилагательных (!) — и… одного спутника. Компаньоны, которые присоединяются к герою по ходу сюжета, действуют как своеобразные, автономные элементы экипировки. Чеширский кот, к примеру, раз в несколько ходов снимает с Лекса негативные эффекты, наложенные врагами. А Матушка Гусыня на каждом четвертом ходу сносит бутылочку с лечебным варевом.

Но механика Bookworm Adventures: Volume 2 — лишь половина игры. Другая половина — это идиотски смешной сюжет и враги. Говорящие тарелки с кашей, кровожадные поросята из понятно какой сказки, старый Макдональд из детской песенки про «Old McDonald had a farm» (спецатака «E-I-E-I-OW» прилагается) и папа-медведь в качестве одного из боссов.

Каждый противник снабжен коротким, но гениальным описанием, и у каждого есть что сказать герою. Один из поросят, завидев Лекса, вопит «Intruder alert!», а не очень уверенный в своих силах младший мишка заявляет: «Я в гневе страшен! Правда-правда!»

■■■

Рассказывать о Bookworm Adventures можно бесконечно. Но лучше в нее просто поиграть. Это чудесная, очень обаятельная игра, за которой можно просидеть хоть целую вечность. Правда, для этого нужно хоть немножко знать английский язык. А лучше — знать его хорошо, потому что ближе к середине становится все сложнее отбиться от врагов трех-четырехбуквенными словами. Так что наш совет — запасайтесь словарями! ■

Кроха-медведь поражен. Какой еще Шива?

Coated — покрытый чем-либо. Конкретно этот враг сейчас покроется сочными синяками.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 95%

ДОЖДАЛИСЬ?

Уникальная смесь «Балды» и ролевой игры увлекает моментально и очень надолго. Если бы Bookworm Adventures показывали детям на уроках английского, почти все граждане России через несколько лет говорили бы на языке Шекспира как на родном

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР ■ Стратегия ■ Ролевая игра

ЭАДОР

СОТВОРЕНИЕ

■ Издатель/разработчик
Artifactorium
■ Похожесть
■ Серия Heroes of Might and Magic
■ Серия Civilization
■ Мультиплеер
Отсутствует
■ Сайт игры
www.eador.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 128 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео

Взаимная любовь русскоязычных игроков и пошаговых стратегий в стиле **Heroes of Might and Magic** порой приносит удивительные плоды. Не секрет, что с недавних пор такие игры делают в основном на территории бывшего СССР. И пока большие студии корпят над проектами уровня **Disciples 3**, энтузиасты создают собственные страшненькие, но порой вполне бодрые вариации на ту же тему.

«**Эадор: Сотворение**» — как раз из таких. Сделана она, по сути, одним человеком (Алексеем Бокулевым), которому в разное время фрилансеры и энтузиасты помогали с графикой, музыкой, интерфейсом и тестированием.

По сюжету, собственно Эадор — это осколок мира, плывущий по бесконечному Астралу. И мы, выступая в роли некоего бессмертного существа и управляя смертными героями, должны присоединять к нему другие осколки. Ничего не напоминает? Однако на этом сходство с «**Аллодами**» заканчивается. По механике игра представляет собой смелый гибрид из самых разных пошаговых стратегий. Суть сводится к войне за территории. Сначала мы отстраиваем собственный замок, где возводим таверны, храмы, гончарные мастерские и казармы, позволяющие производить различные виды юнитов. Там же нанимаем героя, снаряжаем ему армию и выпускаем на глобальную карту, где двигаем героическую фигурку на соседние клетки. Встретившись с врагом, переносимся непосредственно на боевую арену, где передвигаем уже фигурки юнитов.

Из **Master of Magic** в «Эадор» перекочевала возможность вести активные переговоры с конкурентами и применять заклинания на глобальной карте. Из **Warlords 4** — подробная система развития юнитов, которые разучивают массу умений, переходят на новые уровни и получают награды за свои достижения. Множество взаимоисключающих вариантов застройки напоминает уже о **Disciples**.

При этом менеджмент на глобальной карте в «Эадоре» куда подробней, чем в классических TBS. Мы можем строить амбары, таверны, мельницы и шахты, захватывать стратегические ресурсы и влиять на настроение и число жителей теми же амбарами и тавернами — это уже привет из **Civilization**. Наконец, как и в серии **Dominions**, провинции, на которые поделена карта, нужно подробно исследовать: в этом случае вы можете обнаружить на своей территории скрытые магазины, храмы, древние руины, залежи полезных ископаемых и много чего еще.

Автор не только аккуратно приладил друг к другу все эти разрозненные элементы, но и проявил удивительное внимание к деталям. Так, можно научить юнита добывать себе пропитание охотой — в этом случае снизится стоимость его содержания. А в самый разгар осады вражеского замка вам могут сообщить о том, что в одной из провинций объявился шаман, обещающий устроить, извините, золотой дождь. И дальше вы уже сами решаете: если согласиться, то маг действительно обрушит на головы жителей золото, что убьет и покалечит многих, подмочит вашу репутацию, но зато пополнит золотовалютные резервы. А можно просто вздернуть чародея. Подобные сценки случаются здесь постоянно.

■■■

Недостаток у «Эадора» ровно один — кустарность. Но трудно было ожидать иного от любительской пошаговой стратегии. На пути у игрока встанут страшненькая графика (анимации тут практически нет), не самый удобный интерфейс, отсутствие нормальной системы сохранений и вменяемой сюжетной кампании с роликами и заскриптованными миссиями. Наградой для сильных духом будет совершенно наркотический геймплей и полный уход из реальности минимум на несколько бессонных ночей. ■

Баланс игры во многом заточен под сетевую игру. Но собственно мультиплеер автор обещает добавить чуть позднее.

Если такие виды не только не отпугивают вас, но и заставляют сердце биться чаще, то «Эадор» определенно создан для вас. Кстати, тут просто завораживающая музыка…

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☐ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Хардкорная любительская пошаговая стратегия «Эадор: Сотворение» наделена всеми родовыми признаками жанра: проработанным и аддиктивным геймплеем, а также бледным внешним видом и недружелюбием.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

WWW.NEWTONE.FM

Реклама. Лицензия № 12760 *ВСЕГДА МОЛОДОЙ

NEW TONE. 93.6 FM*

ПРЯМО В ГОЛОВУ

*РАДИОСТАНЦИЯ НЬЮТОН 93.6 ФМ

BIONIC COMMANDO

- **Жанр:** экшен
- **Издатель/разработчик:** Capcom/GRIN
- **Издатель в России/локализатор:** 1С
- **Полная рецензия:** «Игромания» №8/2009

То ли шведам из **GRIN** опять не везет, то ли карма плохая, то ли еще что. Уже который раз им в руки попадает франчайз с огромным потенциалом, и который раз у них получается скучная и вялая игра. Вот и **Bionic Commando** вместо того, чтобы стать реактивными похождениями суперсолдата со способностями Человека-паука, стала довольно вялыми акробатическими попрыгушками в постапокалиптических декорациях.

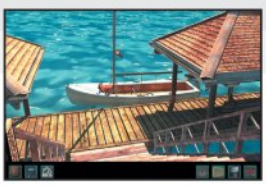
ПЕРЕВОД: За локализацию Bionic Commando мы не слишком боялись — там переводить особо нечего, актерская игра и так неубедительная. Оказалось, оплошать можно и здесь. Озвучку «**1С**» оставили оригинальной — что, конечно, хорошо. А вот с переводом текстов проблемы. Игра не может определиться, на ты или на вы она к игроку, в текстах постоянно встречаются глупые ошибки вроде выражений «Используйте левый стик в качании…», названия некоторых способностей без всякой причины написаны с уменьшительно-ласкательными суффиксами, перепутаны падежи. Зато русское издание включает в себя версии на всех европейских языках, в том числе на английском — очень предусмотрительно! — *Денис Мурин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

НЭНСИ ДРЮ: КЛАД СЕМИ КОРАБЛЕЙ (NANCY DREW: RANSOM OF THE SEVEN SHIPS)

- **Жанр:** нэнсидрю
- **Издатель/разработчик:** Her Interactive
- **Издатель в России/локализатор:** Новый диск



Детективные романы для девочек под маркой **Nancy Drew** — сущие динозавры. Первая книга серии вышла в 1938 году, игра — в 1998-м. С этого времени мир изменился, но истории о вечно молодой Нэнси Дрю остались прежними.

Вот и «**Нэнси Дрю: Клад семи кораблей**» — несовременный штампованный квест от первого лица. Завязка показательная: подружки пригласили Нэнси романтически отдохнуть на Острове страха, а по прибытию выяснилось, что одну из них похитили грабители, требующие не чемодан с миллионом, а сокровища Эль-Торо.

Поискам клада и посвящены наши приключения. Пиратской романтики не ждите — мы читаем кучу учебной литературы, решаем логические головоломки вроде игры в рулетку и составления из спичек квадратов, ведем пресные разговоры. Но фанатам сериала обязательно понравится — ведь приключение длинное, объемное, а трафаретных головоломок просто поле непаханое.

ПЕРЕВОД: Как ни странно, локализация выполнена в духе самой игры — порой нелепая, но подробная. Экзальтированные голоса пай-девочек, встречающиеся грамматические ошибки — и одновременно прилежный перевод всех малозначимых клочков бумаги и энциклопедических вырезок. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ

1С

- Bionic Commando
- День Победы 3

Акелла

- Building & Co: Город «под ключ»
- Red Faction: Guerrilla
- The Legend of Crystal Valley
- Volvo: Шведское качество
- Британский стритрейсинг: Скоростная классика
- Короли гольфа

Новый диск

- Guitar Hero: Золотое издание
- Sunrise: Затерянные в Нью-Йорке
- WSC Real 2009: World Snooker Championship

Руссобит-М

- Trine
- Другой мир

НОВЫЕ АНОНСЫ

1С

- Линия фронта: Афганистан (18 сентября)
- Линия фронта: Битва за Харьков (23 октября)
- Линия фронта: Британский десант (осень)

EA Russia

- Command & Conquer 4 (2010)

Акелла

- EverQuest: Underfoot (осень)
- EverQuest 2: Sentinel's Fate (февраль 2010)
- Trainz Simulator 2009: World Builder Edition (конец 2009)
- Heroes over Europe (осень)
- Perfect Ace 2: Большой шлем (осень)
- Честь и доблесть 2 (осень)
- Birth of America 2: Wars in America 1750-1815 (осень)

Бука

- Blood Bowl (осень)

Новый диск

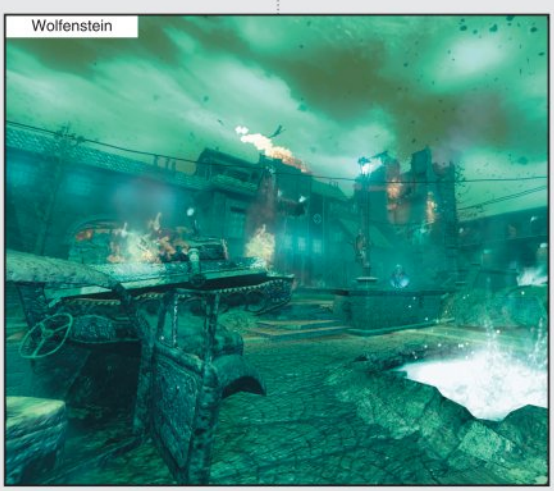
- Миссия Дарвина (осень)

Руссобит-М

- Перевозчик 2: Перезагрузка (осень)

Софт Клаб

- Wolfenstein (осень)


Wolfenstein

итоги конкурса
СИМСОКЛИП

«Видеомания» и компания **Electronic Arts** объявили конкурс по игре **The Sims 3**. Задание было предельно простым — при помощи инструмента создания фильма сделать свой собственный видеоклип в игре **The Sims 3** и прислать на наш электронный адрес ссылку на свое видео.

Фантазия участников не знала границ, нам было очень сложно выбрать победителей, однако, после долгих раздумий, первое место мы отдаем **Дмитрию Затееву**. За свой веселый и увлекательный ролик он получает ценные призы: ноутбук **HP Pavilion**, коллекционную игру **The Sims 3** и фирменную футболку с символикой **The Sims 3**.

Еще пятерым финалистам в качестве поощрительных призов достаются:

- коллекционная игра **The Sims 3**;
- фирменная футболка **The Sims 3**;
- набор из трех игр от компании **Electronic Arts**.

Ими стали:

1. Наталия Марченко;
2. Екатерина Степанова;
3. Сергей Дамаров;
4. Ринат Ахунов;
5. Юлия Бывшева.

Видео победителей вы можете увидеть в сентябрьской **«Видеомании»** или на сайтах **igromania.ru**, **electronicarts.ru** и **ru.thesims3.com**.

Поздравляем победителей! И благодарим всех за участие в конкурсе.

ИГРА МЕСЯЦА

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с АВГУСТА 2008* по *АВГУСТ 2009 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

*Самые популярные игры с **2** по **30 ИЮЛЯ 2009 г.***

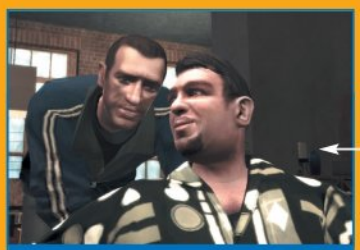
A	B	C	D
1		Grand Theft Auto 4	10 %
2	▲2	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	9,1 %
3	▲1	Fallout 3	6,9 %
4	▼1	Prototype	5,6 %
5	NEW	Call of Juarez: Bound in Blood	5 %
6	▼1	Devil May Cry 4	4,8 %
7	▲13	Bully: Scholarship Edition	4,4 %
8	▼1	Pro Evolution Soccer 2009	3,3 %
9	▼3	Left 4 Dead	3,2 %
10	▼2	Overlord 2	2,5 %
11	▲1	The Sims 3	2 %
12	▲1	King's Bounty: Принцесса в доспехах	1,9 %
13	▼1	Mirror's Edge	1,7 %
14	▲10	Resident Evil 5	1,7 %
15	▼1	Call of Duty: World at War	1,7 %
16	▲11	Far Cry 2	1,7 %
17	NEW	Street Fighter 4	1,5 %
18	▼8	Warhammer 40 000: Dawn of War 2	1,5 %
19	▼4	ArmA 2	1,5 %
20	▼3	F.E.A.R. 2: Project Origin	1,4 %
21	▼5	Empire: Total War	1,4 %
22	▲3	Plants vs. Zombies	1,4 %
23	▲3	FIFA 09	1,3 %
24	▼5	Burnout Paradise: The Ultimate Box	1,2 %
25	▲33	Tomb Raider: Underworld	1,2 %
26	▼8	Dead Space	1,2 %
27	▼5	Braid	1,1 %
28	▼18	The Witcher: Enhanced Edition	1,1 %
29	NEW	Bionic Commando	1,1 %
30	NEW	Ghostbusters: The Video Game	1 %

*По состоянию на **20 июля** в голосовании приняло участие **23222** человек.*

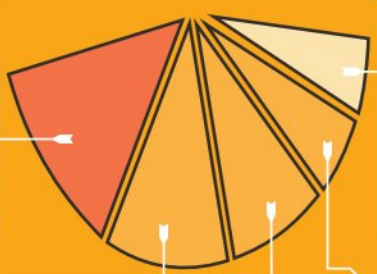
Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ



Grand Theft Auto 4 **10,0%**



Call of Juarez: Bound in Blood 5,0%

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо 9,1%

Fallout 3 6,9%

Prototype 5,6%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

The Sims 3

Рейтинг «Маниц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №7/2009

Очередная эволюция симулятора писающих человечков. В своих желаниях и потребностях симы стали еще больше похожи на настоящих людей — Sims 3 стоит увидеть только затем, чтобы не стать похожими на них.

Шоу Трумэна * The Sims Studio * Electronic Arts

Prototype

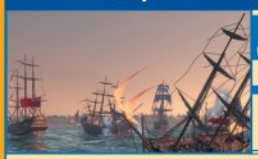
Рейтинг «Маниц» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №7/2009

Лучший супергеройский экшен в отдельно взятом городе, которому за возможность взбираться на небоскреб одним прыжком можно простить даже слабую графику.

Экшен * Radical Entertainment * Activision * Сафт Клаб

Empire: Total War



Рейтинг «Маниц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №4/2009

Главная стратегия года для всех, кто считает, что пуля — дура, а штык — молодец. Настолько сильно вжиться в реалии войн XVIII столетия вам не поможет ни один учебник истории и географии.

Стратегия * Creative Assembly * Sega

Call of Juarez: Bound in Blood

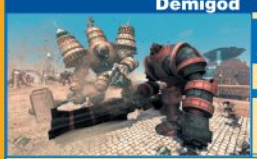
Рейтинг «Маниц» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №8/2009

Идеальное погружение в детство для всех, кто еще помнит дворовые игры в ковбоев и индейцев и самодельные луки из дерева. Здесь есть все то же самое, только с идеальной боевой механикой и бешеным экшеном.

Вестерн * Techland * Ubisoft * 1C

Demigod



Рейтинг «Маниц» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

Красивейшая стратегия про битвы гигантских титанов-полубогов, которую слегка портит лишь отсутствие нормального одиночного режима.

Стратегия * Gas Powered Games * Stardock Entertainment * Snowball Studios

Street Fighter 4

Рейтинг «Маниц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №8/2009

Большой папочка всех файтингов вернулся, сохранив привычный темп, убийственную сложность и знакомых персонажей. Вы же помните фирменный захват Зангиева?

Файтинг * Capcom * 1C

Overlord 2

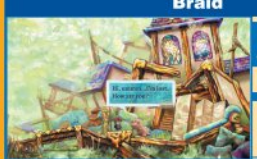
Рейтинг «Маниц» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №7/2009

Если ваши душевные потребности — командовать, раздавать подзатыльники и посылать на смерть не находят должного выхода, присмотритесь к этой игре. Ушастые гоблины все стерпят.

Экшен * Codemasters * Triumph Studios

Braid



Рейтинг «Маниц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

Самый важный платформер со времен Super Mario Bros. Braid гораздо умнее, взрослее и красивее большинства игр куда более «серьезных» жанров.

Платформер * Number None

Grand Theft Auto 4

Рейтинг «Маниц» 10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Как удачно выразился один из персонажей игры: «Зачем жрать капусту, если есть картошка?» Вот и у нас так же — зачем нужны другие игры, когда есть GTA 4?

GTA 4.0 * Rockstar North * Rockstar Games * 1C

Burnout Paradise: The Ultimate Box

Рейтинг «Маниц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №2/2009

Первое знакомство с Burnout Paradise раз и навсегда развязывает глаза на то, какой должна быть идеальная аркадная гонка. С безумными скоростями, самыми зрелищными авариями и рок-музыкой из колонок.

Интерактивный краш-тест * Criterion Games * Electronic Arts

Fallout 3

Рейтинг «Маниц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Ядерная война закончилась, а человеческая цивилизация — еще нет. Великая игра, которая позволяет не только взглянуть на мир, в котором никогда больше не наступит весна, но и прожить там целую жизнь.

RPG * Bethesda Softworks * Bethesda Softworks * 1C

Plants vs. Zombies

Рейтинг «Маниц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

Казуальная игра, которой по силам поработить мозг человека, даже близко не интересующегося этим жанром. А все потому, что про зомби, с идеально отлаженной механикой и бесконечным числом игровых комбинаций.

Казуальная игра * PopCap Games

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Почему id Software выпускает столько игр для iPhone? Ремейк Wolfenstein 3D, Doom Resurrection, теперь вот должны выйти Wolfenstein RPG и Doom 2 RPG... id решила окончательно переключиться на мобильные платформы?

Как знать, как развивались бы компьютерные игры, если бы Wolfenstein с самого начала был пошаговой ролевой игрой?

Мобильными платформами Джон Кармак увлекается с 2005 года, когда на телефонах вышла **Doom RPG**. За ней последовали популярнейшие **Orcs & Elves**, разработанные Кармаком в соавторстве с компанией **Fountainhead Entertainment**. В приложенном к ремейку **Wolfenstein 3D** документе Кармак рассказывает, что эпловский смартфон сразу понравился ему как платформа (а App Store — как онлайновый магазин), но что ни одного внутреннего проекта для iPhone в id в 2008 году не готовилось. Сначала Кармак думал над портированием DS-версии Orcs & Elves (для чего нужно было переделывать весь интерфейс и собирать новую команду художников, дизайнеров и программистов), но мобильное подразделение id уже занималось разработкой **Wolfenstein RPG** для обычных сотовых телефонов и не желало отвлекаться на сомнительные iPhone-проекты. После ряда несостоявшихся игр Кармак внезапно решил лично портировать на iPhone оригинальный **Wolfenstein 3D**, чем спутал все карты мобильному подразделению **EA**, которое как раз собралось делать iPhone-версию **Wolfenstein RPG**.

iPhone-версия Wolfenstein RPG уже закончена, **id Mobile** доделывает **Doom 2 RPG** для телефонов, после чего начнется работа над вариантом для iPhone... но это только начало. Кармак лично готовит мобильные переиздания всех классических игр id — **Doom**, **Quake**, **Quake 2**, **Quake 3: Arena**, — за которыми должны последовать **Rage** и новые, разработанные специально для iPhone проекты. В настоящий момент идет работа над действующей моделью движка **idTech 5** для iPhone 3GS, так что да — в будущем при желании id может стать чисто мобильной компанией.

Кого из известных игровых разработчиков можно почитать в социальной сети Twitter? Что они там пишут интересного?

В «Твиттере» представлены отец **Earthworm Jim** и **MDK** Дэвид Перри (**dperry**), создатель **Duke Nukem** Джордж Бруссард (**Georgeb3dr**), разработчик **The Longest Journey** Рагнар Торнквист (**RagnarTornquist**), автор **Dungeon Keeper**, **Fable** и **Black & White** Питер Молиньё (**pmolyneux**), разработчик **God of War** Дэвид Джаффи (**djaffe**), творец **American McGee's Alice** Американ Макги (**americanmcgee**), создатель **Prince of Persia** и **The Last Express** Джордан Мехнер (**jmechner**), разработчик **Full Throttle**, **Grim Fandango**, **Psychonauts** и **Brutal Legend** Тим Шейфер (**TimOfLegend**) и создатель **Monkey Island** Рон Гилберт (**rongilbert**).

О чем пишут в последнее время? Перри — о конференции игровых разработчиков в Лондоне; Бруссард жалуется, что потерял карточку памяти для Xbox 360 со всеми сейвами к **Dead Space** и **Gears of War 2**; Торнквист идет в горы; Молиньё собирает фидбек по **Fable 2**; Джаффи уверяет читателей, что из **World of Warcraft** под режиссурой Сэма Рэйми получится прекрасное кино; Мехнер предвкушает КомикКон в Сан-Диего; Макги рассказывает про затмение в Шанхае; Шейфер болеет.

Перри из них самый общительный — читает 127 чужих микроблогов. Больше всего последователей у Джаффи (7498 человек), за ним идут Молиньё с 4706 подписчиками и Шейфер с 3923. Предлагаю вам не терять даром времени и немедленно увеличить число подписчиков до 7499, 4707 и 3924 человек соответственно.

Самая лучшая аватарка в «Твиттер», несомненно, у Джорджа Бруссарда (3D Realms).

Узнав, что новой игрой Rockstar North будет эксклюзивный для PS3 Agent, я стал вспоминать старые шпионские игры вроде KGB или Spycraft... Как вы думаете, можно ли выделить их в отдельный жанр — по аналогии со «шпионским романом» в литературе?

Компьютерная Spycraft: The Great Game, выпущенная Activision в 1996 году на «Маке» и PC, и настольная игра Spycraft — верное и неверное представление о шпионском ремесле.

А еще можно вспомнить **Spy vs. Spy**, **Spy Fiction**, **No One Lives Forever**, **The Agency**, не считая адаптаций фильмов про Джеймса Бонда и Джейсона Борна, сериалов «**Миссия невыполнима**», «**24 часа**» и «**Шпионка**», Сэма Фишера из **Splinter Cell** и Солида Снейка из **Metal Gear**... Видите ли, тайный агент в представлении разработчиков мало чем отличается от обычного спецназовца или ассасина и может быть главным героем игры любого жанра: аркады, обычного или стелс-шутера, квеста, онлайновой многопользовательской ролевой игры. Крайне редко попадаются игры, интересующиеся не внешней шпионской атрибутикой, а внутренними тонкостями профессии, которая, по выражению Тома Клэнси, на 99% состоит из возни с документами.

В этом смысле **Spycraft** — уникальная в своем роде игра, отражающая бюрократию шпионской организации (в данном случае — ЦРУ) не хуже романов Ле Карре, Ладлэма или Грэма Грина. Судя по заявлениям разработчиков из Rockstar, Agent будет посвящен специфике разведки и контрразведки времен холодной войны (что очень здорово), а также организации и осуществлению политических убийств (что несколько смущает). Как знать, может, на PS3 выйдет второй в истории *настоящий* шпионский симулятор?

Почему найм NPC и выдача квестов в RPG происходят в тавернах и тому подобных заведениях общественного питания? Откуда пошла эта традиция? — *Роман Розенгарт*

Все началось с «Гарцующего пони» в первой книге «Властелина Колец» Джона

«Ну и где мы встретились с этим таинственным рейнджером? Пожалуйста, пожалуйста, чувак, не говори «в таверне»!»

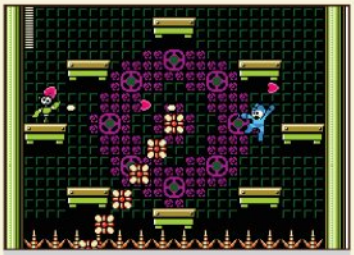
Рональда Руэла Толкина, — а к 1984 году, когда под крышей гостиницы «Последний приют» встретились герои «Драконов осенних сумерек» Маргарет Уэйс и Трейси Хикмэна, традиция прочно вошла в ролевые игры и фэнтези-литературу. Таверна — идеальное место для драк, встреч и оттачивания описательной техники начинающих авторов и геймммастеров, в гостиницах происходят внезапные ночные нападения, обязательные для развития сюжета (впрочем, эти заведения большей частью взаимозаменяемы). Таверна «Хромой дракон» или гостиница «Ржавый щит» — центр жизни маленького городка, информационный портал, единственное место в игре, где случайные встречи и торопливый обмен важной сюжетной информацией выглядят более-менее естественно. Заниматься развитием сюжета и общением с NPC в фэнтези и ролевых играх больше просто негде — в подземельях неудобно, на дорогах глупо, в замках скучно и не видно сеттинга.

В каких играх главными героями являются насекомые? — *+7 (927) 905 53 30*

Bad Mojo по праву считается одной из самых тошнотворных (в хорошем смысле!) игр в истории человечества. Жаль, что мы так и не дождались сиквела с трехмерным тараканом!

По мотивам мультфильма **A Bug's Life** («**Приключения Флика**») сделана одноименная игра про отважного муравья, по мотивам мультфильма **DreamWorks Antz** («Муравей Антц») сделаны **Antz: Extreme Racing** и **Antz World Sportz**. Еще жизни муравьев посвящены **SimAnt: The Electronic Ant Colony** компании **Maxis** и **Empire of the Ants** компании **Microids**. На PC и Sega Saturn вышли жизнерадостные мультипликационные **Bug!** и **Bug Too!** про похождения зеленого жука в голливудской киноиндустрии. На PS2 вышли куда более странные и злобные **Mister Mosquito** и **Mister Mosquito 2: Let's Go to Hawaii** про терроризирующее японскую семью кровососущее двукрылое насекомое. Наконец, в 1996 году на PC и «Макинтоше» вышла **Bad Mojo** по отдаленным мотивам «Превращения» Франца Кафки — первая и последняя в истории видеоигра с тараканом в главной роли, постоянно попадающая в десятки «Самых мерзких и отвратительных игр в истории». Одна из самых запоминающихся мини-игр из сборника **Stephen King's F13** была целиком посвящена убийству тараканов молотком, а в 2006 году голландский студент Вим Ван Экк разработал версию **Pac-Man**, где перемещениями привидений по лабиринту управляли настоящие сверчки.

Что за студия разработала Mega Man 9? Почему игра так похожа на самую первую (восьмибитную) часть Mega Man?

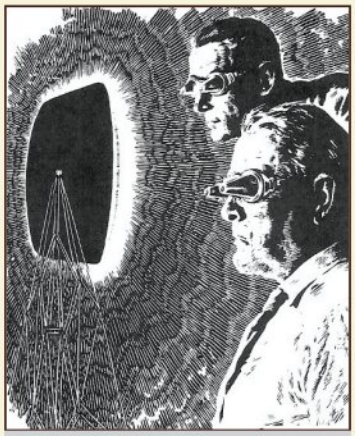


Mega Man 9 — первая попытка абсолютно точного воссоздания восьмибитной игры (со всеми графическими и звуковыми недостатками) на современном оборудовании.

Разработкой **Mega Man 9** занималась независимая студия **Inti Creates**, укомплектованная бывшими сотрудниками **Capcom**, ранее делавшая игры из серии **Mega Man Zero** для Game Boy Advance и Mega Man ZX для Nintendo DS. По словам продюсера Mega Man 9 Хиронобу Такеситы, создатель Мегамена Кейдзи Инафуне давно хотел вернуть все к восьмибитным корням, но никак не было повода устроить очередную перезагрузку бесконечно ветвившемуся и обраставшему RPG-элементами сериалу...

Этот повод появился в лице онлайновых магазинов WiiWare, Xbox Live Arcade и PlayStation Store, с виртуальных полок которых новое поколение игроков легко и охотно расхватывало ретроигры. В основном разработчики вдохновлялись оригинальными Mega Man и Mega Man 2 — вторая часть считается лучшей среди самых хардкорных поклонников сериала, поэтому девятую серию старались сделать максимально похожей на нее. Движок игры, звук, оформление сознательно стилизованы под игру для NES образца 1987-1988 годов. Инафуне заставил разработчиков полностью переделать всю графику (в восьмибитном платформере не могло быть настолько детализированных персонажей и бэкграундов), хотя на настоящий NES-картридж Mega Man 9 в итоге все равно бы не влез.

В играх постоянно встречаются термины «псионика», «псиоружие», «псисознание», «псиудар»... Что они значат? — *Вячеслав Измоденов*



После Psychonauts Тима Шейфера очень трудно заниматься исследованием псиспособностей с серьезными лицами. Хотя некоторые все-таки умудряются!

В пятидесятых годах, в разгар увлечения исследованиями паранормальных явлений, американский фантаст и редактор журнала Astounding Science Fiction Джон Кэмпбелл (автор книги **Who Goes There?**, по мотивам которой потом сняли фильм «**Нечто**») придумал термин «псионика» (сокращение от слов «психика» и «электроника») для обозначения проявлений сверхъестественных человеческих способностей. Усилиями Пола Андерсона и Роберта Хайнлайна псионика заменила магию в научной фантастике — приставка «пси» ставится перед всеми теми явлениями, которые с научной точки зрения никак не обоснованы, но которые авторам очень хочется использовать в своем произведении. Типичными образчиками являются телепатия и телекинез, чуть менее типичными — распространенные в супергероическом каноне (см. сериал «Герои») телепортация, дезинтеграция, омнилингвистика, психометрия, феромонная манипуляция, кинетическое абсорбирование, невидимость, эхолокация, технопатия, мимикрия, деэволюция, самодетонация, наведение иллюзий и генерация силовых полей.

Расскажите про игровую мини-серию Cannon Fodder. Откуда она взялась? Получила ли какое-либо развитие на позднейших платформах? — *+7 (981) +723 12 60*

Cannon Fodder и **Cannon Fodder 2** были выпущены в 1993 и 1994 годах британской компанией **Sensible Software** на компьютерах Commodore Amiga (главной европейской игровой платформе того времени) и

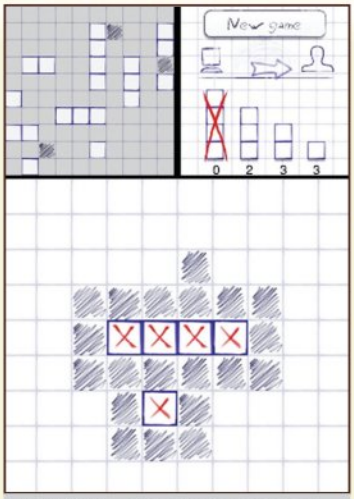
Cannon Fodder не та игра, которую можно представить себе в трех измерениях. Хотя разработчики очень старались.

впоследствии портированы на 3DO, Atari Jaguar, Game Boy, PC, Sega Mega Drive и Super Nintendo. Как рассказывает известный игровой журналист Стюарт Кэмпбелл, в 1994-1995 годах работавший в Sensible Software, «обе части были весьма кросскультурными — при разработке мы вдохновлялись фильмами, музыкой, другими играми и современными политическими событиями» (войной в Ираке 1991 года, также ответственной за появление серии **Command & Conquer**). Разработкой Cannon Fodder 1-2 занимался коллектив из четырех человек, названия миссий взяты из любимых песен и представляют собой глупейшие каламбуры или позаимствованы из романов шотландского фантаста Йена Бэнкса (как и сама идея с пришельцами в Cannon Fodder 2), игровая механика взята из аркадных хитов **Robotron** и **Smash TV** и модифицирована под непрямое управление мышью.

В 1999 году основатель Sensible Software Джон Хэйр продал компанию издателю **Codemasters** и девять месяцев работал над трехмерной версией Cannon Fodder в качестве консультанта. Разработка **Cannon Fodder 3** начиналась и прекращалась еще дважды, вплоть до закрытия лондонской студии Codemasters. Весной 2007 года планировался выпуск трехмерного Cannon Fodder для PSP, но эта версия тоже была благополучно отменена.

В какой игре впервые был использован туман войны? И откуда взялся сам термин? — *+7 (910) 822 29 09*

Термин ввел немецкий военный теоретик Карл фон Клаузевиц в третьей главе книги «О войне»: «Три четверти того, на чем строится действие на войне, лежит в тумане неизвестности...» В настольных военных играх было изобретено множество способов сокрытия информации о действиях соперника: прятали фишки, играли на разных досках, в одиночных настольных варгеймах (да, были и такие) использовались игральные кости, карты и таблицы для создания элемента случайности. В компьютерных играх танки соперника впервые были спрятаны от игрока в игре с характерным для варгеймов названием



«Морской бой» — пример настольного варгейма, в котором для создания эффекта fog of war используются две разные доски.

Tanktics: Computer Game of Armored Combat on the Eastern Front, разработанной неким Крисом Кроуфордом для компьютера Commodore PET в 1978 году (и полностью лишенной графики). Примеры раннего использования fog of war в разных стратегических поджанрах: **Sid Meier's Civilization** (1991), **Dune 2** (1992), **X-COM: UFO Defense** (1993).

В каком игровом сериале больше всего серий (если не считать аддоны)? — *+7 (982) 530 82 73*

Полное название франчайза должно звучать примерно как Mega Man Zero X Battle Network Star Force Legends...

Самый длинный игровой сериал — это, без всякого сомнения, **Mega Man**. В основной ветке насчитывается 9 серий, плюс 8 серий **Mega Man X**, плюс 4 серии **Mega Man Zero**, плюс 2 серии **Mega Man ZX**, плюс 6 серий **Mega Man Battle Network**, плюс 3 серии **Mega Man Star Force**, плюс 2 серии **Mega Man Legends** — 34 игры, не считая мелких спин-оффов и появлений в других франчайзах. В основной ветке **Final Fantasy** 12 серий, плюс **Final Fantasy: Crystal Chronicles** (6), плюс **Final Fantasy Legend** (3), плюс **Final Fantasy Adventure** (2), плюс **Final Fantasy Tactics** — 24 игры, не считая онлайновой версии с аддонами и сиквелов к **Final Fantasy VII**. **Ultima** 1980 года рождения — самая долгоживущая серия, в плодовитом франчайзе **Dragon Ball** насчитывается 65 игр, раскиданных по разным платформам и не укладывающихся в сколько-нибудь связный сериал. Рекордсмен по участию в других франчайзах — Супер-Марио (210 появлений).

Когда появились первые джойстики и как они выглядели? — *Владимир Шитиков*

За первое использование слова «джойстик» сражаются безымянные французские и британские пилоты начала XX века — торчавший меж-

Первые джойстики для Atari 2600 и ColecoVision и их главные соперники — катушки Odyssey, Pong и Intellivision.

ду ног пилота рычаг использовался для управления элеронами и рулем высоты (хотя возможно, что впервые джойстик был применен в экспериментальной конфедератской субмарине времен американской гражданской войны). В сороковых годах джойстики использовались для управления бомбами и ракетами, в шестидесятых устройства стали широко применяться для управления игрушечными самолетами, инвалидными колясками и луноходами.

В 1967 году Ральф Баер построил рабочий прототип первой в мире игровой консоли Magnavox Odyssey — световое пятно по экрану телевизора нужно было гонять посредством вращения двух катушек на специальной коробочке. Этот контроллер можно условно назвать первым аналоговым джойстиком. В 1972 году Нолан Бушнелл разработал домашнюю версию **Pong**, которая управлялась подозрительно знакомой коробочкой с двумя аналоговыми рукоятками. В октябре 1977 года вышла консоль Video Computer System (позднее переименованная в Atari 2600) с самым настоящим (правда, дискретным) джойстиком — рукоятка с резиновым амортизатором, одна большая красная кнопка... Ранние консоли ColecoVision и Odyssey 2 тоже использовали джойстики, в то время как консоли Intellivision — вращающиеся рукоятки. С появлением NES в 1983 году джойстики были вытеснены геймпадами и из основного органа управления превратились в узкоспециализированный.

В одном из прошлых номеров вы писали, что Говард Лавкрафт придумал город Аркхем. А разве не так называется психлечебница во вселенной Бэтмена? Какая здесь связь? — *Саиб Гасанов*

Arkham Asylum из комиксов про Бэтмена названа так в честь лавкрафтовского Аркхема. В первый раз она была упомянута в 1974 году (в 258 номере «Бэтмена») под видом Аркхемской лечебницы (Arkham Hospital); позднее называлась Аркхемским санаторием (Arkham Sanatarium); с 1979 года зовется не иначе как Аркхемской психбольницей. Прототипом бэтменовского здравоохранительного заведения является Аркхемский санаторий из рассказа Лавкрафта «Тварь на пороге» — изначально оно располагалось даже не в Готэме, а, как и следовало, в Аркхеме (ныне Аркхем — фамилия основателя лечебницы). Лавкрафт, в свою очередь, рисовал Аркхемский санаторий с психиатрической клиники города Данверса, штат Массачусетс, построенной в 1878 году и официально известной как Замок или Данверская лунатическая больница. Именно в этом мрачном заведении снимался знаменитый фильм ужасов «**Девятая сессия**» Брэда Андерсона.

Данверская психлечебница внутри.

Но вернемся к Бэтмену: среди знаменитых пациентов Аркхемской психбольницы стоит отметить Бэйна, Черную Маску, доктора Фосфора, Светлячка, Харли Квин, Джокера, Безумного Шляпника, Сороку, мистера Фриза, Ядовитого Плюща, Загадочника, Ра'с аль Гула, Пугало, Двуликого и Марионеточника. Массовые побеги пациентов происходят в среднем раз в шесть выпусков и сопровождаются значительными разрушениями лечебницы.

Интересна история загрузочных экранов в компьютерных играх. Как они появились? Как развивались? Откуда пошла традиция делать на загрузочных экранах мини-игры? — *+7 (924) 365 40 71*

Загрузочные экраны с подсказками и полезными советами раздражают еще больше, чем загрузочные экраны без них.

Появление загрузочных экранов связано с широким распространением игр для первых персональных компьютеров (ZX Spectrum, Commodore 64) на магнитофонных кассетах в начале восьмидесятых годов. Загрузка игры с кассеты занимала пять и более минут, так что загрузочные экраны являлись отдельной областью искусства, демонстрировали последние достижения восьмибитной графики и заменяли наспех изготовленным кассетным играм красивые обложки (а заодно и увеличивали время общей загрузки игры). Компании **Namco** принадлежит патент на использование мини-игр в загрузочных экранах — в старые аркадные игры вроде **Galaxian** или **Rally-X** можно было играть во время загрузки игры с компакт-диска на первой PlayStation, что по времени не слишком отличалось от загрузки с кассеты. Стремление к созданию иллюзии единого игрового мира привело к мутации честных загрузочных экранов в экраны с изображением медленно открывающихся дверей (**Resident Evil**), пустые коридоры между уровнями (**Castlevania: Symphony of the Night**), VS-экраны с красочными изображениями бойцов в файтингах, густой туман **Assassin's Creed** и лифты **Mass Effect**.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Николай Жогов

TWKR ушел с молотка

В прошлом номере мы уже рассказывали вам об особых процессорах **Phenom II X4 42 Black Edition TWKR**, не предназначенных для розничной продажи. Так вот, оказывается их все же можно купить. Точнее, было можно. В прошедшем месяце на интернет-аукционе **eBay** засветился как раз такой лот.

Неизвестный продавец из Остина, где расположено одно из подразделений **AMD**, выставил на торги экземпляр редкого процессора, пообещав перевести вырученные от продажи деньги в благотворительный фонд, занимающийся заботой о пожилых людях. Неизвестно, было ли это событие санкционировано AMD или «камушек» был экспроприирован каким-нибудь уборщиком с широкой душой, но сумма за процессор была выручена весьма внушительная — $11 600. Это ж насколько сильно надо любить экстремальный разгон, чтобы заплатить за отсортированный специальным образом Phenom II такую сумму?

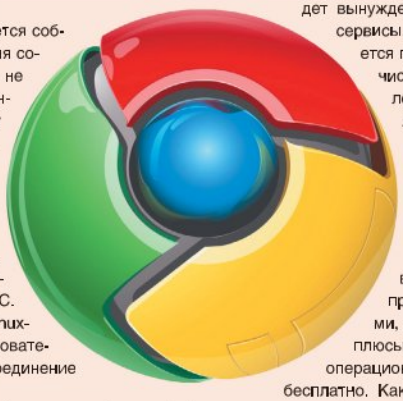
Не по понятиям!

Несколько месяцев назад компания **Intel** опубликовала перечень рекомендаций производителям нетбуков. Цель при этом преследовалась вполне понятная — отдалить нетбуки от компактных ноутбуков класса CULV. Ну и, как обычно бывает, как только появляется какое-то правило, сразу же находятся те, кто стремится это правило нарушить. Интересно же, что за это будет?

Samsung и **Lenovo** были первыми среди «наглецов»: они выпустили нетбуки с 12-дюймовыми экранами, основанные на **Atom N270** (а как раз это Intel и запретила всем делать). Результат не заставил себя долго ждать — эти две компании отныне не могут приобретать обозначенные выше процессоры по льготной цене. Не самая страшная мера, конечно, но по бюджетам компаний она ударила вполне ощутимо, и что-то нам подсказывает, что другие производители отныне будут вынуждены прислушиваться к Intel.

Печалью, что инициатива выпуска крупных нетбуков была пресечена Intel в столь жесткой форме. Если так пойдет дальше, то нетбуки с простой начинкой и большим дисплеем быстро исчезнут с рынка.

Еще немного хрома



В арсенале компании **Google** уже имеется собственная ОС **Android**, предназначенная для сотовых телефонов и нетбуков, однако это не помешало индустриальному гиганту анонсировать еще одну операционную систему — **Chrome OS**. Как бы странно это ни было, но она тоже нацелена на использование в нетбуках, вот только подход к взаимодействию с приложениями у этой операционки совершенно другой. Новое творение Google неспроста названо так же, как и недавно выпущенный компанией браузер, ведь именно он является сердцем ОС. По замыслу разработчиков простенькое Linux-ядро и Chrome — это все, что нужно пользователю нетбука для нормальной жизни. Ну и соединение с интернетом, конечно же.

Фактически Chrome OS — это быстрый и надежный интерфейс для выхода в Сеть. Приложений в привычном понимании этого слова в операционной системе не предвидится — владелец нетбука будет вынужден использовать для работы различные веб-сервисы. В этом есть несомненный плюс: ОС не требуется производительное железо, ведь почти все вычисления при ее работе будут выполняться удаленными серверами. Отпадет и проблема малой вместительности винчестера, так как все необходимые данные можно будет хранить в интернете. Однако есть у такого подхода и существенный недостаток: без быстрого и стабильного коннекта от Chrome OS не будет никакой пользы.

Важной особенностью новой ОС является возможность работы как с классическими x86-процессорами, так и с их мобильными коллегами, обладающими архитектурой ARM. Но на этом плюсы не заканчиваются: в отличие от конкурентов, операционная система Google будет распространяться бесплатно. Как и в случае с Android, Chrome OS суждено стать системой с открытым исходным кодом.

Первые результаты смелого эксперимента Google мы сможем наблюдать уже в начале следующего года.

Нагрузка по уму

В серверных системах надежность компонентов — самое главное, так что производители всячески стараются обезопасить свою продукцию от случайных сбоев. Компания **Transcend**, например, приступила к выпуску модулей оперативной памяти типа DDR3, оснащенных температурными датчиками. Отслеживание этого параметра осуществляется вовсе не из любопытства — как утверждает разработчик, модули гибко распределяют нагрузку между собой, основываясь на показаниях датчиков. В результате рабочая температура отдельных планок памяти существенно снижается.

На наш взгляд, задумка хороша, и если другие производители поддержат идею, то «умные» модули памяти скоро могут появиться и в настольном сегменте.

Компактный терабайт

Максимальная вместимость жестких дисков форм-фактора 2,5 дюйма отныне составляет 1 Тб, а не 500 Гб, как раньше. Первопроходцем стала компания **Western Digital**, анонсировавшая в прошедшем месяце соответствующую модель, относящуюся к серии **Scorpio Blue**.

Прочие характеристики у новинки вполне стандартны: винчестер оснащается 8 Мб буфером и взаимодействует с ПК посредством интерфейса SATA II, при этом скорость вращения шпинделя составляет 5200 об/мин. Важная особенность: большой объем достигается за счет использования трех магнитных пластин по 333 Гб каждая, из-за чего высота корпуса HDD увеличена со стандартных 9,5 мм до 12,5 мм. А это значит, что воткнуть новые объемные винчестеры можно далеко не в каждый ноутбук. Если вас это не смущает, готовьте $250.

Новости одной строкой

- **Intel** обновила свою серию твердотельных накопителей на основе памяти MLC. Использование новых 34-нм чипов привело к существенному снижению цен на эти SSD.
- Компания **Samsung** заявила о начале разработки нового смартфона, основанного на перспективном чипе **NVIDIA Tegra**.
- Некогда главный противник формата Blu-ray, компания **Toshiba**, заявила о намерении выпустить BD-плеер.
- Предприятие **Globalfoundries** наконец-то приступило к строительству новой фабрики по производству чипов, которая будет располагаться в США.
- **Kingston** представила флэш-накопитель с рекордным объемом памяти — 256 Гб. Вот только стоит флэшка около $1000 и работает очень медленно. Но прогресс радует.
- **Cambridge Silicon Radio** представила долгожданное обновление GPS-модулей — чип **SiRFstar IV**, разработанный для мобильных устройств. Он потребляет очень мало энергии, поэтому может быть использован и в мобильных телефонах, и в компактных фотоаппаратах, лучше держит сигнал в условиях плотной застройки и умеет считать координаты даже без связи со спутником.

Одним нажатием

Оверклокинг — процесс, таящий в себе массу нюансов. Чтобы выжать максимум из системы, приходится учитывать множество факторов и играться с настройками не один час… по крайней мере, так думаем мы. **MSI** же утверждает, что все это — ненужные глупости, разогнать систему можно в автоматическом режиме, причем всего за несколько секунд. Условие одно — системная плата должна поддерживать свежеанонсированную технологию OC **Genie**.

Со слов компании, специальный чип, который будет распаиваться на новых материнках MSI, сможет самостоятельно находить максимально возможную частоту процессора, автоматически настраивая при этом режим работы системной шины, напряжения, делители и тайминги памяти. Все, что требуется от владельца, — нажать специальную кнопку. Звучит многообещающе, но нам пока как-то не верится в такие чудеса. Такую магию, несомненно, лучше сначала проверить на практике.

Теперь и ты знаешь кунг-фу!

В свете грядущего выхода операционной системы **Windows 7** поддержка процессорами технологии виртуализации становится особенно актуальна — без нее не получится работать с режимом Windows XP Mode. До недавнего времени **Intel** находилась в ущербной позиции, ведь в отличие от процессоров **AMD** только старшие модели **Core 2** обладали такой возможностью. Что ж, ситуация исправилась: индустриальный гигант начал переводить младшие модели своих процессоров на степпинг R0, обеспечивающий поддержку столь актуальной технологии **Intel VT**.

Поскольку обновленные процессоры не скоро вытеснят «стариков» с прилавков, при покупке Core 2 придется обращать внимание на их маркировку — у «новичков» она начинается с символов SLG.

Адаптация нужна, адаптация важна

Мониторы со встроенными датчиками освещенности, автоматически меняющие яркость в зависимости от внешних условий, уже давно не редкость. А вот видеокарту, наделенную схожей функцией, мы видим впервые. Речь о новой **ASUS Bravo 9500**, предназначенной специально для домашних кинотеатров. Графический адаптер на основе **GeForce 9500 GT** имеет специальный выносной датчик освещенности, показания которого заставляют новинку регулировать яркость изображения на экране. В темноте монитор автоматически становится тусклым, а в солнечный день яркость картинки, напротив, возрастет. Странно, что ни один из производителей видеокарт не додумался до этого раньше.

Надеемся, что и другие видеокарты ASUS вскоре будут поддерживать эту функцию.

Тысяча и один год

Несмотря на заявления производителей, данные, записанные на стандартный DVD-R, могут исчезнуть уже через пять лет после записи. В 2006 году **Kodak** выпустила «золотые диски» с заявленным сроком службы в 300 лет, но на рынке они не прижились — производство получалось очень дорогим. И вот совсем недавно американская компания **Millenniata** объявила о разработке нового типа DVD, данные на котором могут храниться до тысячи лет. «Это все равно, что нанести информацию на золотые кольца или выбить ее на камне», — отмечает производитель.

Ноу-хау новинки — замена быстро стареющего органического регистрирующего слоя неорганическим, старению не подверженному вообще. Технических подробностей компания не раскрывает, но большинство источников сходится на том, что новые диски, хоть и будут отличаться повышенной устойчивостью к кислороду и солнечному свету, могут оказаться чересчур хрупки и легко царапаться.

Первые «вечные» диски, как ожидаются, будут представлены 1 сентября. Цена их пока не объявлена. Прочесть такой диск сможет любой DVD-привод, а вот записать — только специально разработанный для этого M-Writer Drive, за который придется выложить от $250 до $600, в зависимости от функциональности устройства.

Железные новинки

Иван Нечесов

BTC AB5109

Компьютерная клавиатура — среда для жизни бактерий необычайно благоприятная. Тепло, светло, влажно (потому что рукам человека свойственно потеть), и еды вдосталь — запас крошек в клавиатуре пополняется регулярно. Неудивительно, что бактерии там живут. Мы бы тоже там жили, если бы были бактериями, и горя не знали. Однако сам по себе тот факт, что родная клавиатура содержит порой больше микроорганизмов, чем поручень эскалатора метро или десятирублевая купюра с Черкизовского рынка, все-таки несколько беспокоит. Бактерии — они же не просто так, они болезни разные вызывают…

Компания **BTC** предлагает бороться с проблемой методом лобовой атаки: проводной комплект **BTC AB5109** стали делать из специального пластика, обладающего бактерицидными свойствами. Вирусы, споры и живучие микробы гибнут на нем почти моментально — это доказано испытаниями Российского федерального научного центра гигиены им. Ф. Ф. Эрисмана.

С технической точки зрения комплект относительно прост: классическая раскладка клавиатуры дополнена четырьмя мультимедийными кнопками. Мышь — оптическая (800 dpi), с двумя большими кнопками и прорезиненным колесом прокрутки. Подключение к компьютеру — через USB-порт.

Технические характеристики ● **Клавиатура:** 108 кнопок (104 основных плюс 4 дополнительных) ● **Мышь:** 800 dpi, 2 кнопки + скролл ● **Интерфейс:** проводной, USB ● **Размеры:** 456x148x31 мм (клавиатура), 115x60x35 мм (мышь) ● **Вес:** 600 г (клавиатура)

Что?	Проводной набор «клавиатура + мышь»
Почему?	Необитаем для бактерий и грибков
Сколько?	***1100 руб.***
Где?	***www.bezmikrobov.ru***

Pet's Eye View Camera

Всегда мечтали узнать, как домашний питомец коротает время в одиночестве? Пожалуйста: **Pet's Eye View Camera** крепится на ошейнике мохнатого друга — и к вечеру в распоряжении хозяина фотоотчет из 40 снимков. Для большинства кошек и собак стограммовая камера не будет в тягость, и привыкают они к ней так же быстро, как к противоблошиному ошейнику.

Режим автоматической съемки устанавливается с интервалом 1, 5 или 15 минут. Разрешение фотографий — 640x480 — маловато, но в данном случае более высокое качество просто не требуется. Заряда аккумулятора хватает на день работы, для подзарядки достаточно на пару часов подключить Pet's Eye View к порту USB компьютера или ноутбука.

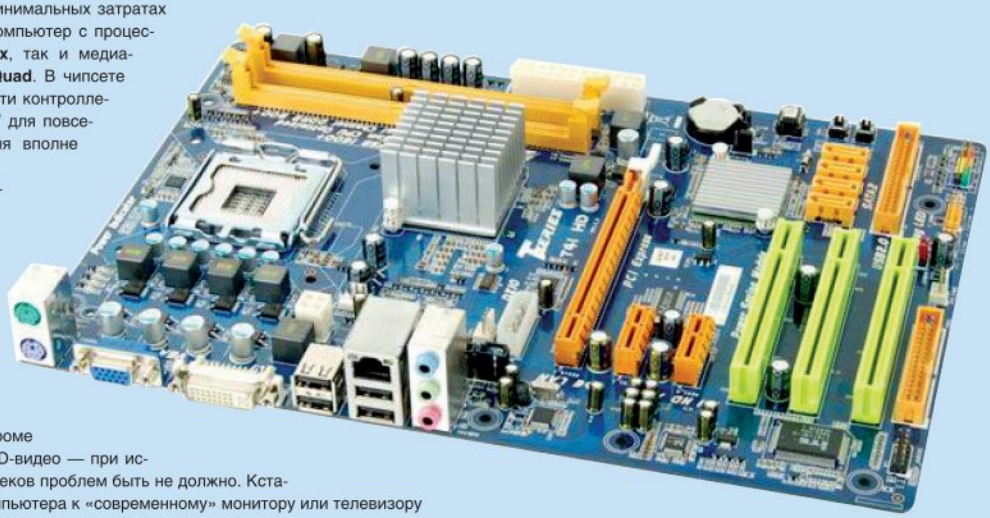
Есть как обычная модификация камеры (умеющая только снимать), так и вариант со встроенным модулем GPS, записывающим все перемещения питомца и предоставляющим потом хозяину полный отчет о времяпрепровождении животного.

Технические характеристики ● **Таймер:** 1, 5 или 15 мин ● **Разрешение:** 640x480 ● **Объем памяти:** 8 Мб (до 40 снимков) ● **Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор ● **Время зарядки:** 2 ч ● **Размеры:** 57x50x19 мм ● **Вес:** 100 г

Что?	Фотокамера для домашних животных
Почему?	Оригинальный подарок любителю домашних животных
Сколько?	***1000 руб.***
Где?	***www.amazon.com***

BIOSTAR T41 HD

BIOSTAR выпустила **T41 HD** в надежде избавиться от залежей старого чипсета Intel G41. Ничего нового в плате нет, но соотношение цены и возможностей привлекает внимание. Заявлена поддержка всех современных процессоров **Intel** с тепловыделением до 95 Вт и частотой системной шины до 1333 МГц. Другими словами, T41 HD позволит при минимальных затратах собрать как офисный компьютер с процессором **Intel Celeron 4xx**, так и медиацентр на базе **Core 2 Quad**. В чипсете ограниченны возможности контроллера памяти, но 4 Гб ОЗУ для повседневной работы сегодня вполне достаточно.



Интегрированный видеочип **Intel Graphics Media Accelerator X4500** поддерживает DirectX 10, Shader Model 4.0 и OpenGL 2.0, что позволяет, не покупая ничего дополнительно, запускать игры пятилетней давности при средних настройках качества. Кроме того, можно смотреть HD-видео — при использовании свежих кодеков проблем быть не должно. Кстати, для подключения компьютера к «современному» монитору или телевизору в комплект поставки T41 HD входит переходник DVI-HDMI.

Что?	Материнская плата под процессоры Intel
Почему?	Станет надежной основой недорогого медиацентра
Сколько?	***2500 руб.***
Где?	***www.biostar.com.ru***

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Celeron 4xx, Pentium Dual-Core, Core 2 Duo/Quad под Socket 775 ● **Чипсет:** Intel G41 + ICH7 ● **Системная шина:** 800/1066/1333 МГц ● **Графический чип:** Intel Graphics Media Accelerator X4500 ● **Оперативная память:** 2 слота DDR2-667/800 (до 4 Гб) ● **Сетевой адаптер:** 1 Гбит/с (Realtek RTL8111DL) ● **Аудиокодек:** 5.1, HDA (Realtek ALC662) ● **Слоты расширения:** PCIe x16, 2 x PCIe x1, 3 x PCI ● **Задняя панель:** 2 x PS/2, 4 x USB 2.0, DVI, D-Sub, аудиоразъемы, LAN ● **Дисковый массив:** IDE, 4 x SATA II ● **Формфактор:** ATX (210x305 мм)

A-DATA SSD S592

Твердотельные накопители набирают объем и наращивают производительность, готовясь к решающей схватке с HDD. Если не обращать внимания на цену, то **A-DATA SSD S592** — хорошая замена громоздкому и относительно медленному винчестеру: в числе ее достоинств и низкое энергопотребление, и абсолютная бесшумность, и устойчивость к тряске.

За счет использования SDRAM в качестве кэша разработчики смогли увеличить производительность и уменьшить время доступа к данным по сравнению с SSD предыдущего поколения. Скорость чтения составляет 230 Мб/с, скорость записи — 170 Мб/с. В процессе работы особой разницы между SSD и HDD нет, но при загрузке приложений преимущество SSD очевидно. Так, например, S592 сокращает время запуска **Microsoft Windows 7** с полутора-двух минут до 20 с.

Теперь о грустном: A-DATA SSD S592 объемом 128 Гб стоит 17 000 руб. Стоимость хранения одного гигабайта информации при такой цене составляет почти 133 руб., а учитывая весьма ограниченное количество циклов перезаписи SSD, картина получается весьма печальная. В комплект поставки, правда, входит 60-дневная версия **Norton Internet Security**, но это слабое утешение.

Что?	Твердотельный накопитель
Почему?	Хорошая производительность и бесшумность при относительно большом объеме
Сколько?	***17 000 руб.***
Где?	***www.adata.com.tw***

Технические характеристики ● **Емкость:** 128 Гб ● **Формфактор:** 2,5" ● **Тип памяти:** MLC ● **Интерфейс:** SATA II (3 Гбит/с) ● **Скорость чтения:** 250 Мб/с ● **Скорость записи:** 170 Мб/с

Olympus E-P1

Много лет прошло с тех пор, когда можно было привлечь к себе все взгляды, небрежно вытащив из кармана цифровой фотоаппарат, — сегодня у каждого школьника есть собственный цифровик и этим уже никого не удивишь. Гонка мегапикселей тоже практически закончилась: психологический порог в 12 Мп пройден, а дальше разрешение не наращивается из-за проблем с объемом файлов. Так что теперь в поисках новых ниш рынка производители компактов обращаются к дизайну — только так можно завлечь покупателя в свои сети.

Чего только нет на витринах: фотоаппараты плоские и пузатые, круглые и квадратные, с кнопками и сенсорными панелями, всех форм и размеров и даже всех цветов радуги. И все же вряд ли найдется много обладателей компактных камер со сменной оптикой и ретродизайном — а значит, есть что еще придумывать.

Olympus E-P1 копирует камеры пленочной серии **Pen**, которая была популярна во второй половине прошлого века: с 1959 года по всему миру было продано около 17 млн камер. Тонкий корпус и старомодное управление поначалу сбивают с толку — кажется, что держишь в руках дедушкину камеру. Но вместо пленки — CMOS-матрица с разрешением 12,3 Мп и слот для карты памяти Secure Digital. E-P1 совместима со всей оптикой формата micro 4/3 и рядом фирменных аксессуаров: при необходимости можно установить внешнюю вспышку или оптический видоискатель. Кстати, собственного видоискателя у камеры нет — в миниатюрном корпусе просто не нашлось места для оптических элементов большого размера. Устанавливать фокус придется по дисплею — благо он довольно большой и яркий, на солнце не слепнет.

Отдельно отметим ультразвуковую систему очистки сенсора от пыли, стабилизатор изображения, основанный на сдвиге матрицы, и возможность записи видео с разрешением 1280x720. Для искушенных фотографов предусмотрена возможность съемки в формате RAW с одновременной записью файлов в формате JPEG.

Технические характеристики ● **Дисплей:** 3-дюймовый ЖК, 230 000 точек ● **Матрица:** 17,3x13,0 мм, CMOS, 12,3 Мп ● **Максимальное разрешение:** 4032x3024 ● **Объектив:** kit — M. ZUIKO DIGITAL ED 14-42 мм f/1:3.5-5.6 ● **Чувствительность:** 100-6400 ед. ISO ● **Выдержка:** 60-1/4000 с ● **Запись видео:** 1280x720, AVCHD ● **Непрерывная съемка:** 10 RAW-кадров в серии, 3 кадр/с ● **Стабилизатор изображения:** механический (на сдвиге матрицы) ● **Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор, 1150 мАч ● **Тип карт памяти:** SD/SDHC ● **Материал корпуса:** металл ● **Размеры:** 121x70x36 мм ● **Вес:** 335 г

Что?	Компактная цифровая камера
Почему?	Идеальное сочетание формы, функциональности и творческих возможностей
Сколько?	***34 000 руб.***
Где?	***www.olympus.ru***

Floston Topsider

Корпус для игрового компьютера совсем не обязательно должен быть дорогим. За 3000 руб. можно присмотреть интересную модель с хорошими возможностями расширения и неплохим охлаждением. К примеру, **Floston Topsider**.

Дизайн приятен и прост — ничего особенного, конечно, но большинству людей придется по душе. Для крепления приводов и плат придумана собственная безвинтовая система — отвертка понадобится лишь для установки материнской платы и блока питания. Места внутри корпуса достаточно для установки платы ATX и любой видеокарты длиной до 270 мм, в том числе **NVIDIA GeForce GTX 295**. Шасси сделано из стали, все кромки и края аккуратно обработаны — порезаться при сборке сложно.

Проблем с отводом тепла от нагревающихся компонентов быть не должно: Floston на системах охлаждения собаку съели и корпус их продуман в этом плане до мелочей. Он продувается двумя вентиляторами (первый (140 мм) расположен на передней панели, второй — сзади) и позволяет дополнительно установить вентилятор на боковой стенке, прямо напротив процессора и видеокарты. Кроме того, на корпусе есть специальные крепления под водяные системы охлаждения, а в некоторых комплектациях можно приобрести и специальную сенсорную панель управления вентиляторами, устанавливаемую на переднюю стенку.

Технические характеристики ● **Тип:** Middle Tower ● **Материалы:** сталь, пластик ● **Размер материнских плат:** ATX, micro-ATX ● **Система охлаждения:** один вентилятор (140 мм) на передней панели и один (120 мм) — на задней стенке ● **Внешние отсеки:** 4 x 5,25», 1 x 3,5» ● **Внутренние отсеки:** 7 x 3,5» ● **Блок питания:** 450 Вт ● **Порты:** 4 x USB, eSATA, микрофон, наушники ● **Размеры:** 478x411x185 мм ● **Вес:** 5,5 кг

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Удобная конструкция, продуманное охлаждение, низкая цена
Сколько?	***3000 руб.***
Где?	***www.verba.ru***

Polaroid TWO

Помните волшебный фотоаппарат всех времен и народов, **Polaroid**? Тот самый, который делал моментальные снимки: р-р-раз, и фотография уже у вас в руках, отпечатанная и теплая? Так вот, он не сгинул, не затерялся в веках и не канул в Лету — уже с сентября все желающие могут снова насладиться истинной ломографией благодаря новой модели легендарного фотоаппарата — **Polaroid TWO**.

Принцип работы новинки тот же, что и у старшего брата, только теперь камера легко помещается в кармане рубашки, готовый кадр можно отредактировать и распечатать за считанные секунды, и при этом на карте памяти сохраняется цифровая версия снимка, которую можно выложить в «**Одноклассниках**». И, самое главное, фотоаппарат умеет снимать в нескольких предустановленных режимах, среди которых есть Polaroid Style — традиционные яркие полароидовые цвета. Все как раньше.

Заряда аккумулятора хватает на 75 снимков (со вспышкой) и печать 20 фотографий. Благодаря специальной фотобумаге с красящими кристаллами, встроенному принтеру не требуется ни чернильного, ни другого картриджа — фотографии проявляются сами собой. Кстати, обратная сторона этой бумаги сделана самоклеящейся, чтобы удобнее было составлять фотоальбомы и украдкой оформлять стены в квартире друзей.

Технические характеристики ● **Дисплей:** 3" ЖК ● **Флэш-карты:** SD/SDHC ● **Цифровой зум:** 4x ● **Формат отпечатков:** 51x76 мм ● **Скорость печати:** 60 с ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Размеры:** 119x76x51 мм ● **Вес:** 284 г (без аккумулятора, карты памяти и фотобумаги)

Что?	Цифровая камера со встроенным принтером
Почему?	В моментальных снимках есть своя магия
Сколько?	***12 700 руб.***
Где?	***www.polaroid.com***

HP Photosmart Premium

Обычный МФУ заменяет принтер, копир, факс и сканер. **HP Photosmart Premium** берет на себя повышенные обязательства: устройство еще и подключается к Сети, свободно работает с рядом интернет-приложений. Среди доступных сервисов — распечатка карт **Google**, скидочных купонов, кроссвордов, комиксов, новостей и многого другого. Работает все это через набор мини-программ (виджетов) на сенсорном дисплее принтера. Виджеты можно не только скачивать из интернета, но и создавать самостоятельно. Распространяются они через специальный магазин **Hewlett-Packard** (за деньги или бесплатно), так что при желании возможности МФУ можно расширять бесконечно.

Работать с Photosmart Premium даже проще, чем с обычным принтером. Его не нужно устанавливать — включенный принтер сразу попадает в список доступных беспроводных устройств, которому можно в любой момент отослать документ на печать (правда, для этого понадобится Wi-Fi-модуль в компьютере или хотя бы роутер). Благодаря поддержке Bluetooth печатать можно не только с настольных компьютеров, но и с мобильных телефонов и медиаплееров.

Технические характеристики ● **Тип:** струйный, четырехцветная печать ● **Скорость печати:** до 32 стр/мин текст, до 3 стр/мин фото 10x15 ● **Сканер:** планшетный, ADF (2400x4800 dpi) ● **Дисплей:** 4,33-дюймовый сенсорный ЖК (просмотр, редактирование, макетирование, функции управления при работе без компьютера) ● **Интерфейсы:** Wi-Fi 802.11 b/g, USB 2.0, Bluetooth ● **Размеры:** 468x473x283 мм ● **Вес:** 10,4 кг

Что?	МФУ
Почему?	Исключительная функциональность, высокая скорость, высокое качество фотопечати
Сколько?	***14 000 руб.***
Где?	***www.hp.ru***

Konoos «Динозавр»

Приближается очередной школьный сезон, и это вызывает оживление не только в рядах продавцов канцелярских товаров, учебников и детской одежды — производители компьютерных аксессуаров не меньше других стараются привлечь внимание школьников и студентов. Компания **Konoos**, например, представила серию забавных USB-хабов. В линейку входит семь моделей: «Динозавр», «Фрегат», «Волна», «НЛО», «Небоскреб», «Конструктор» и «Цветок» — каждый может выбрать дизайн по вкусу. Нам особенно понравился «Динозавр» — такой хаб придется по душе как ребенку, так и взрослому с чувством юмора. Характеристики всех новинок идентичны: компактные размеры, четыре порта USB, скорость передачи данных — до 480 Мбит/с.

Что?	USB-хаб
Почему?	Дизайн понравится как взрослому, так и ребенку
Сколько?	***250 руб.***
Где?	***www.konoos.ru***

Altec Lansing Expressionist PLUS FX3021

Надоели колонки с дизайном из серии «привет из 70-х»? У **Altec Lansing** для вас подарок — акустическая система **Expressionist PLUS FX3021** с сателлитами и сабвуфером в виде усеченных конусов черного цвета с хромированными подставками. Плавность линий, сверкающий глянец поверхностей — такой комплект здорово будет смотреться рядом с тоненьким телевизором или монитором.

Разработчики, хоть и руководствовались соображениями эстетики, но и об акустике не забыли — колонки и саб совместными усилиями выдают 33 Вт чистого звука. В сателлитах установлены 50-мм динамики мощностью по 4 Вт, в сабвуфере — 135-мм низкочастотник. Акустику можно подключить как к компьютеру, так и к медиаплееру, мобильному телефону и любым другим источникам звука — главное, чтобы рядом была розетка 220 В.

Технические характеристики ● **Материал корпуса:** пластик ● **Номинальная мощность:** 33 Вт ● **Динамики:** 135-мм (сабвуфер), 50-мм (сателлиты) ● **Диапазон частот:** 50-20000 Гц ● **Сигнал/шум:** 93 дБ ● **Размеры:** 131x124x107 мм (сателлиты), 263x263x156 мм (сабвуфер)

Что?	Акустическая система 2.1
Почему?	Оправдывает свою цену одним только дизайном, но и звучит тоже очень хорошо
Сколько?	***3600 руб.***
Где?	***www.alteclansing.com***

Zalman CNPS9900-NT

Zalman представила обновленную версию популярного процессорного кулера **CNPS9900 LED** — **CNPS9900-NT**. Вместе с индексом **NT** система охлаждения получила никелированный медный радиатор и яркую зеленую подсветку. Вентилятор вращается между двумя секциями радиатора со скоростью от 1000 до 2000 об/мин, создавая уровень шума не выше 38 дБА. Тепловые трубки имеют U-образную форму — оба конца каждой трубки входят между пластинами медного основания кулера.

В списке поддерживаемых разъемов есть AMD Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, Intel Socket 775/1366, а также LGA1366. Для совместимости с последним предусмотрена специальная крепежная рамка в комплекте поставки — соответствующие процессоры поступят в продажу уже в начале осени.

Технические характеристики ● **Материал:** никелированная медь ● **Вентилятор:** 120 мм, 1000-2000 об/мин ● **Уровень шума:** 19,5-38 дБА ● **Количество тепловых трубок:** 3 ● **Площадь поверхности охлаждения:** 5402 кв. см ● **Совместимость:** AMD Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, Intel Socket 775/1156/1366 ● **Размеры:** 152x131x94 мм ● **Вес:** 730 г

Что?	Процессорный кулер
Почему?	Внушительно выглядит и справляется с пылким нравом любого процессора
Сколько?	***2400 руб.***
Где?	***www.zalmanrus.ru***

A4Tech A4-KX-2810BK

Игровой комплект в пределах тысячи рублей? Легко! **A4-KX-2810BK** интереснее многих именитых аналогов. Клавиатура имеет съемную подставку для запястий и 12 мультимедийных кнопок. Клавиши W, A, S и D покрыты специальным силиконом, по которому не скользят пальцы, и отмечены красным цветом. Мышь выполнена в симметричном корпусе с оранжевой кнопкой «тройной клик», которая позволяет делать три выстрела одним нажатием. Колесо прокрутки подсвечивается разными цветами в зависимости от выставленного разрешения сенсора: при 800 dpi сквозь контур скролла проступает зеленый свет, при 1600 dpi — красный, а при 2000 dpi — желтый. Недостаток только один: разрешение сенсора мыши переключается одной кнопкой, а не двумя, как у более дорогих аналогов от **Logitech** и **Razer**.

Технические характеристики ● **Клавиатура:** 104 основных + 12 дополнительных кнопок ● **Мышь:** 6 кнопок + колесо прокрутки, 2000 dpi ● **Встроенная память:** 16 Кб (для хранения профилей) ● **Частота опроса:** 1000 Гц ● **Интерфейс:** USB+PS/2

Что?	Игровой комплект «клавиатура плюс мышь»
Почему?	Антикризисное предложение — отличный игровой набор по очень скромной цене
Сколько?	***840 руб.***
Где?	***www.klavtorg.ru***

Sony Walkman NWZ-E445

Apple iPod породил уже целую плеяду подражателей, но **Sony** все так же не обращает внимания на потуги конкурентов и гнет свою линию: плееры **Walkman** не похожи на iPod, однако их любят ничуть не меньше. **Sony Walkman NWZ-E445** за разумные деньги предлагает 16 Гб памяти, поддержку большинства популярных медиаформатов и возможность работы 30 часов нон-стоп.

Музыка и видеоклипы загружаются без использования спецпрограмм — плеер определяется как флэшка. За качество воспроизведения отвечает ряд фирменных технологий: **Clear Stereo** оптимизирует сигнал между правым и левым каналами, **Clear Bass** обеспечивает мощный бас, **Dynamic Normalizer** автоматически выравнивает уровень сигнала для сглаживания переходов между треками.

Диагональ экрана — 2 дюйма: достаточно для просмотра фотографий и управления плейлистами, но слишком мало для комфортного просмотра фильмов. В комплект поставки входят наушники **MDR-E804** — обычные «капельки» средненько звучат и выглядят на троечку, так что по возможности лучше заменить их более качественными.

Технические характеристики ● **Объем памяти:** 16 Гб ● **Дисплей:** 2-дюймовый ЖК, 320x240 ● **Поддерживаемые форматы:** AAC, WMA, MP3, WMV, AVI, MP4, JPEG ● **Источник питания:** встроенный литиево-ионный аккумулятор ● **Время работы:** 30 ч (аудио), 6 ч (видео) ● **Время зарядки:** 2 ч ● **Диапазон FM:** 87,5-108 МГц ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Размеры:** 87x44x9 мм ● **Вес:** 54 г

Что?	Портативный медиаплеер
Почему?	Простой, удобный, с огромной памятью и хорошим звучанием
Сколько?	***8000 руб.***
Где?	***www.sonystyle.ru***

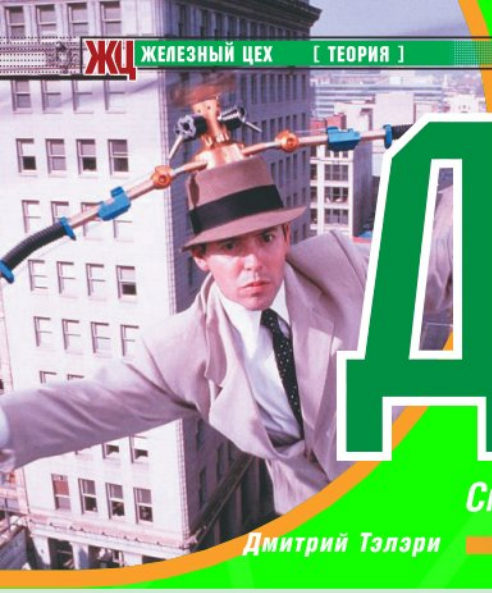
Sven NEO R 2000

Если электропроводка в вашем доме не менялась уже несколько десятков лет и в ближайшее время вы не планируете большого ремонта, стоит задуматься о защите любимой техники от скачков напряжения в сети. Стабилизатор **Sven Neo R 2000** отлично справится с этой задачей — превратит нестабильный сигнал из розетки в надежный постоянный ток, спасет компьютер от короткого замыкания, удара молнии и импульсных помех. Выходное напряжение может регулироваться от 750 до 1000 Вт.

В отличие от большинства своих собратьев, R 2000 компактен и выглядит достаточно современно и симпатично. Три индикатора на лицевой панели расскажут все о состоянии устройства: в каком режиме работает, идет ли стабилизация и есть ли перегрузка в сети. Розеток, правда, у этого устройства не так уж много, и все они евростандарта, так что придется, скорее всего, докупать переходники, чтобы электричества хватило на весь компьютерный стол.

Технические характеристики ● **Тип сетей:** 150-280 В/50-60 Гц ● **Максимальное напряжение:** 2000 ВА/1000 Вт ● **Тип розеток:** 4 евростандарт ● **Защита:** от большого входного тока (более 7 А), от короткого замыкания, от перегрузки, от удара молнии, от пониженного и повышенного напряжения ● **Размеры:** 168x180x180 мм ● **Вес:** 7 кг

Что?	Стабилизатор напряжения
Почему?	Спасет технику от скачков напряжения в электрической сети
Сколько?	***1200 руб.***
Где?	***www.vpc.ru***



ДЛЯ САМЫХ АКТИВНЫХ

Спорт и путешествия — в ногу со временем!

Дмитрий Тэлэри

Прогресс — это не только военные экзоскелеты, лучевое оружие на спутниках и мотоциклы, питающиеся электричеством. Новейшие технологии могут быть куда ближе к нам, простым смертным: совершенно незаметно они входят в нашу жизнь и делают ее более комфортной и куда более интересной. Еще полвека назад мы отправляли друг другу телеграммы, писали от руки письма и знать не знали ни о каких компьютерных вирусах, а сегодня можем сделать видеозвонок за океан, подключить к интернету тостер и увидеть фотореалистичную картинку в шутере, спроецированную на всю стену. И это нас совершенно не удивляет.

Помимо «больших и серьезных» открытий, ученые и изобретатели каждый день делают сотню-другую мелких. И именно эти мелкие придумки помогают жить в свое удовольствие. В прошлом номере мы рассказывали о том, как современная техника помогает влюбленным общаться на расстоянии. В этом — поговорим, как та же техника позволяет нам держать себя в форме и заниматься любимым видом спорта.

Пробежка с музыкой

Каждый спортсмен знает, что самое сложное в спорте — первые тренировки. Особенно если человек только-только начинает свой путь к вершинам олимпов. Лучше всего, конечно, записаться в спортзал и нанять личного тренера... но что, если на это нет денег или, что хуже, времени? Что ж, индивидуальные занятия можно организовать и у себя дома. И при этом можно даже получать полную отдачу от занятий: достаточно просто один раз потратиться на умный спортивный гаджет, а он уже составит индивидуальную программу тренировок, подходящую именно вам.

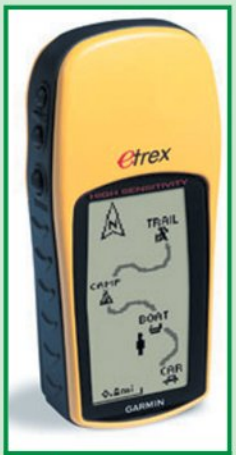
Начать можно с легкого и компактного плеера **Walkman NW-S200** (от 3000 до 4500 руб. в зависимости от объема памяти) от **Sony**. Алюминиевый водонепроницаемый корпус прячет в себе секундомер и гравитационный датчик для подсчета шагов, измерения расстояний и расхода калорий. Для удобства управление всеми функциями регулируется поворотным переключателем в оголовье. Плеер умеет распознавать ритм движения своего владельца и включает подходящую музыку из заранее составленных плейлистов. Удобна функция быстрой зарядки — трех минут питания хватает девайсу на три часа музыки. Как раз то, что надо перед вечерней пробежкой. Полная зарядка занимает 45 минут и позволяет плееру работать 18 часов. В комплекте присутствует чехол для ношения на руке и цепочка — для шеи.

Более продвинутый вариант — мобильный телефон. Скажем, **Sony Ericsson W710i** (стоимость девайса около 7000 руб.) умеет считать ваши шаги и скорость движения. Вносите в специальную программу данные о себе (рост, вес, пол, возраст), выбираете сложность нагрузок — и вперед! Пока ноги работают, а голова витает в облаках под музыку, аппарат будет считать среднюю скорость за круг, количество покоренных километров и текущую скорость. Навернули все положенные на сегодня круги? Умный телефон предложит закончить тренировку. Вернувшись домой, в закладке результатов можно посмотреть свою динамику за последние недели и при необходимости заложить новую программу.

Карманный тренер

Правда, для серьезных тренировок одного шагомера мало — результаты получаются недо-

Этот малыш, GPS Location Finder, выведет вас из любого тупика. По вашим собственным следам.



Боитесь заблудиться в лесу? Возьмите с собой туристический навигатор.

Лучшая защита ноутбука — ударопрочный рюкзак Logitech.

статочно точными. Так что, если деньги есть, лучше присмотреться к продукции **Nike** и **Apple**. Они создали **Nike+iPod Sport Kit** (1800 руб.), любопытный набор из двух девайсов — пластикового сенсора для кроссовок и адаптера для **iPod** (поддерживаются все модели **iPod Nano** и **iPhone**). Специально для этого набора выпущена и целая серия кроссовок Nike, в подошве которых предусмотрено углубление для сенсора. Пара такой обуви обойдется вам в $100, хотя никто не мешает прорезать дырку в обычных кроссах.

Симпатичный красный сенсор мал, размером всего с две пятикопеечных монеты, и довольно просто устроен: в него вживлен акселерометр и RFID-чип (модули Radio Frequency Identification — набирающая популярность технология удаленного хранения и получения данных передачей радиосигналов с помощью таких вот миниатюрных чипов размером с зернышко риса). Радиус действия RFID-чипа равен примерно 20 метрам (видимо, на случай, если этот спорт-кит приспособят для тренировки жирафов и слонов). Но не беспокойтесь, если рядом пробежит другой любитель электронного Йоды: адаптер и сенсор общаются посредством шифрованного канала — конфликта с другими чипами не будет.

Беспроводной принимающий адаптер чуть меньшего размера встраивается в один из разъемов iPod Nano. После подключения в корневом каталоге плеера появляется дополнительное меню, посвященное вашим будущим подвигам (для Nano программное обеспечение вшито в адаптер, к iPhone придется купить дополнительные утилиты **RunKeeper** или **Fitnio** в **AppStore**). Множество настроек позволит вам не только выбрать темп, нагрузку и количество осужденных на сожжение калорий, но и голос своего тренера (мужской или женский). Здесь же можно откалибровать сенсор и определить главную мелодию, которая будет вас вдохновлять на подвиги (условный рефлекс на музыку выработается очень быстро). Время работы плеера с адаптером снижается незначительно.

После тренировки полученные спортивные данные автоматически записываются в ваш личный журнал на сайте ***www.nikeplus.com***. Передача данных происходит при синхронизации плеера с **Apple iTunes**. Вы можете не только наблюдать за своими графиками, но и сравнивать результаты с результатами друзей или участвовать в мировом рейтинге Nike+iPod-спортсменов своей весовой категории.

Кто есть кто?

Но прежде, чем приступить к «параду прогресса», мы расскажем вам о принципиальном устройстве спортивных гаджетов. Итак, внутри них вы можете встретить:

■ **Шагомер** — простейший фитнес-девайс, подсчитывает пройденную за день дистанцию, крепится на пояс, запястье или ботинок. При помощи датчиков анализирует нагрузки хозяина и помогает спланировать продолжительность прогулки или пробежки. Даже из угла в угол теперь можно ходить под музыку! А при наличии двух таких железок сравнить, кто больше накручивает километров за день — домохозяйка на неэргономичной кухне или нерасторопный курьер?

■ **Педометр** — продвинутая версия шагомера, датчик движения, давления и положения в одном лице.

■ **Пульсомер** — наручные часы, которые, кроме подсчета калорий, измерят ваш пульс, давление и температуру окружающей среды и хозяина.

■ **Кардиомонитор** — это пульсомер с дополнительным датчиком на груди. Более точно измеряет сердцебиение и сжигание жиров, анализирует данные и подсказывает вам, когда следует остановиться или уменьшить интенсивность занятий. С его помощью можно точнее всего найти свой «эффективный пульс», когда при средней нагрузке на сердце идет максимальный расход калорий.

■ **Акселерометр** — измеритель ускорения. Помогает вычислять скорость и координаты носителя в пространстве, укажет вам направление, а индикатор вертикальной скорости подскажет, не сползаете ли вы потихоньку в пропасть. Его используют в автоматически поворачивающихся дисплеях и бесконтактных устройствах контроля, реагирующих на встряхивания.

■ **Гироскоп** — в оригинале это навигационный прибор, а здесь — тренажер. В хорошо сбалансированном и достаточно быстро вращающемся гироскопе момент внешних сил практически отсутствует, так что гироскоп долго сохраняет почти неизменной свою ориентацию в пространстве. Поэтому он может указывать угол поворота основания, на котором закреплен.

Серьезные тренировки

Разумеется, Nike и Apple не единственная технико-спортивная пара на свете. Главный конкурент Nike и невольный законодатель дворовых мод в России — компания **Adidas** — тоже не смогла остаться в стороне. Вскоре после появления Nike+iPod она объединилась с **Samsung**. Совместными усилиями компании выпустили свой «ответ Чемберлену» — телефон **Samsung F110** (4000 руб.) со спортивным набором **Adidas miCoach** (входит в комплект). Вот только бездумно копировать изделие конкурентов они не стали. Да и плеерам от Samsung было бы сложно тягаться с iPod... Поэтому гаджет сделали еще более технологичным и удобным.

Ножной сенсор крепится к любому кроссовку, на груди закрепляется удобный беспроводной кардиомонитор, а в сам телефон изначально встроена многофункциональная программа-тренер. Причем она не только считает круги, но и придумывает маршрут, темп и стиль тренировок, используя информацию, поступающую с двух датчиков.

Основой для спортивного комплекта не зря выбран телефон. Во-первых, уж сотовый-то у вас всегда будет с собой, в отличие от плеера, который многие постоянно где-нибудь забывают. Во-вторых, в телефон плеер тоже встроен, причем очень приличный. Два датчика, пульсомер и кардиомонитор замеряют очень много полезной информации и передают ее через Bluetooth в телефон. Там данные обработает специальная программа **miCoach** и тут же приятным женским голосом подскажет вам, когда нужно поддать жару, а когда можно передохнуть. Причем сделает это разумно: сначала попросит перейти на шаг, после — остановиться, и только затем — присесть.

В отличие от «простых тренировок» Sony Ericsson и Nike+iPod, тут вы уже не просто бегаете, а добиваетесь какой-то задачи. Цель тренировок можно выбрать самостоятельно: сбросить 10 кг веса, пробежать марафон, побить мировой рекорд — все что угодно. Удобное время для пробежек тоже назначаете вы: если есть свободные часы, можно бегать хоть каждый день, если нет — придется выкладываться в выходные. Стили тренировок различаются довольно сильно — это может быть определенное расстояние (пробежать 27 км), темп (бегать 3 часа со скоростью 7 км/ч), интервал (бегать ровно 1,5 часа) или калории

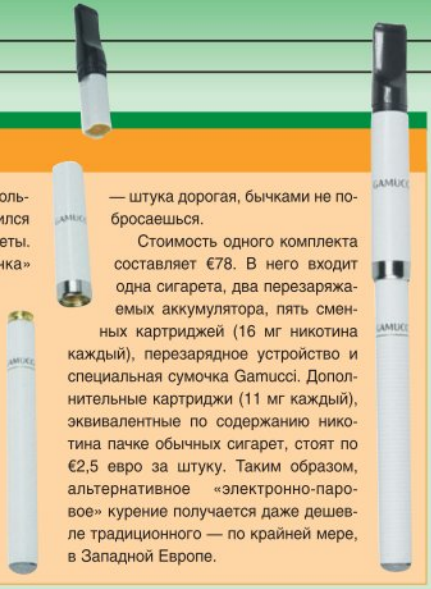
С этим фотоаппаратом можно нырять на глубину до 15 метров.

Личный метеоролог пригодится и на даче, и в море, и в пустыне.

(устранить последствия вчерашней вечеринки). Ну а то, на что вы способны, умная программа высчитает самостоятельно — исходя из данных, полученных на пробном забеге.

Напарница вашего тренера живет и в компьютере, ее тоже зовут miCoach. Эта утилита обрабатывает полученные за пробежку данные и ведет статистику. Учитывая опыт тренеров Adidas и ваши пожелания, miCoach каждый вечер решает, не слишком ли вы перенапрягаетесь, и составляет программу на следующий раз. Для того чтобы быть красивым и сильным, придется основательно поработать, но делать это вы будете в приятной компании — с музыкой, которую F110 подберет в темп вашему бегу из записанного в 1 Гб встроенной памяти. Спортивный телефон довольно легок, весьма прочен, предельно прост в управлении и способен работать даже без SIM-карты. Энергии он потребляет мало, одной зарядки хватает на 2,5 часа разговоров, 20 часов бега или 250 часов ожидания.

Бросай курить!



Не так давно к комплекту из безалкогольного пива и резиновых женщин добавился новый компонент — бездымные сигареты. Электронная «курительная палочка» **Gamucci** вместо дыма вырабатывает пар. Устройство не только позволяет всем желающим со спокойной душой курить в общественных местах (во многих странах Европы, например, это уже запрещено), но и снижает до минимума вред для здоровья курильщиков. Так, например, никакого рака легких вы с такими сигаретами не получите, потому что доза никотина в организм через такие сигареты попадает, а вот смолы — уже нет. Ну и, разумеется, улицы городов будут чище: электронная сигарета — штука дорогая, бычками не побросаешься.

Стоимость одного комплекта составляет €78. В него входит одна сигарета, два перезаряжаемых аккумулятора, пять сменных картриджей (16 мг никотина каждый), перезарядное устройство и специальная сумочка Gamucci. Дополнительные картриджи (11 мг каждый), эквивалентные по содержанию никотина пачке обычных сигарет, стоят по €2,5 евро за штуку. Таким образом, альтернативное «электронно-паровое» курение получается даже дешевле традиционного — по крайней мере, в Западной Европе.

Домашний спортзал

Если пробежки на свежем воздухе вас не вдохновляют, можно обратить внимание и на другие виды спорта. Самый простой вариант — фитнес. Им можно заниматься и в спортзале, и на улице, и дома. Именно для занятий фитнесом и был придуман необычный манипулятор для игровой консоли **Wii** — **Wii Fit** (4700 руб.). Это небольшая плоская доска со встроенными датчиками давления и положения. Когда вы встаете на нее, Wii Fit определяет ваше положение по изменившемуся весу. К манипулятору прилагается целый диск с упражнениями — причем выполнять их будет легко и интересно, ведь что может быть лучше спортивных игр? Кроме того, с помощью Fit можно заниматься не только фитнесом, но и йогой, а будущие мамы смогут даже подготовиться к рождению ребенка, выполняя специальные упражнения для беременных. Впрочем… и обычные контроллеры Wii еще никто не отменял! Ведь кто бы что ни говорил, а часок-другой увлеченных махаций руками и ногами в каком-нибудь файтинге отлично тонизируют и тренируют мышцы.

Хотите более серьезных нагрузок? Что ж, специально для мужчин были придуманы силовые гироскопы — такие как **Powerball** (от 300 до 7000 руб.). Суть тренажера такова: разогнав находящийся внутри ротор резким движением или специальной ниткой до 2000 оборотов в минуту, вы начинаете тренировать кисть и предплечье руки. Начав круговые движения, вы почувствуете, как жужжащий шар словно попытается вырваться из вашей руки. Чем быстрее вы вращаете ротор внутри гироскопа, тем большее сопротивление он передает на ваше запястье. При достижении скорости 15 000 оборотов этот шарик будет давить на руку точь-в-точь как 20-килограммовая гантель. Неплохо, правда? Стоит только перестать вращать гироскоп, как прецессия (эффект смещения) пропадает и ротор внутри постепенно перестает вращаться. Учитывая, что устройство регулируется исключительно вашими движениями, по эффекту оно аналогично набору гантелей весом от 1 до 20 килограммов.

Powerball всегда можно таскать с собой — устройство размером меньше теннисного мяча. И в отличие от устройств типа Wii Fit — никакой зависимости от батареек или розетки.

Кибарастролябия

Тем, кто всем спортзалам мира предпочитает реальные условия лесов и полей, никакие снаряды не нужны — знай надевай тяжелый рюкзак и топай свои сорок километров в день. Правда, есть все же пара гаджетов, которые облегчат жизнь заядлому путешественнику. Например, старые потрепанные карты давно пора заменить туристическим GPS-навигатором. В отличие от своих собратьев, навигаторов автомобильных, эти устройства отличаются компактными размерами, долгоживущим аккумулятором и устойчивостью к разного рода погодным неприятностям.

На открытой местности спутники ловятся везде, так что потеряться вы уж точно не потеряетесь, даже если по звездам ориентироваться вас не учили и компас вы в глаза никогда не видели.

Питание таких устройств обычно осуществляется от 2-4 AA- или AAA-батареек, но есть навигаторы, которым в качестве источника питания служит литий-йонный аккумулятор. Но независимо от источника питания, практически каждый туристический навигатор может питаться еще через специальный кабель от бортовой сети автомобиля или катера (12 В). Также во многих приборах есть GPS-компас, функция вычисления высоты над уровнем моря, календарь, калькулятор и еще масса полезных утилиток, которые могут понадобиться во время путешествия. В навигаторе **JJ-Connect Navigator 100** (около 4000 руб.) мы даже обнаружили поддержку тексто-

Если вы не хотите сгореть на солнце, стоит обзавестись вот таким девайсом. Он меряет интенсивность солнца и предупреждает вас, когда пора уходить в тень.

Ветреная одежда со встроенными вентиляторами спасет не одну деловую встречу от мокрых подмышек!

вых файлов и немедленно загнали туда маленький русско-финский разговорник.

Есть и интересные миниатюрные модели. **Garmin Forerunner 305** (11 500 руб.) выглядит как наручные часы, но основан на современном чипе SiRF Star III, как и «взрослые» навигаторы. Антенна оборачивает запястье, в комплекте беспроводной кардиомонитор. Навигатор имеет множество настроек для спорта, можно соревноваться со своими прошлыми результатами или виртуальным соперником, переключать спортивные режимы — шаг, бег и велосипед. Если вы мечтали узнать, кто быстрее — чемпион мира по бегу или вы, но на велосипеде, то это ваш выбор!

Еще практически все туристические навигаторы имеют функцию Track Back (ее еще называют «хлебные крошки»), то есть записывают маршрут, по которому вы весь день мотались по пересеченной местности, а потом помогают вам вернуться по собственным следам обратно. Кстати, для решения проблемы «шел, шел, потерялся» в городе придумали даже специальные гаджеты — **GPS Location Finder** (1300 руб.). Принцип работы у них такой: вы приходите в начальную точку своего маршрута, держите две секунды кнопку и идете по своим делам. А когда захотите вернуться, опять нажимаете на кнопку и не блуждаете в попытках вспомнить «где ж оно, блин?», а целенаправленно идете «по стрелочкам», как в игре. Батарейки хватает на 14 часов прогулки. Когда до цели останется менее 50 метров, красный огонек начнет мигать, а когда вы приблизитесь к начальной точке на 15 метров, цвет диода изменится на голубой.

Есть и еще более удобный вариант отслеживать путь — даталоггер **GlobalSat DG-100** (3500 руб.). Этот персональный «черный ящик» записывает данные о перемещении объекта и сохраняет их на картах Google. Вас интересовало, есть ли более короткий путь через этот парк? Или, быть может, куда катаются на вашей машине, когда вас нет дома? Датчики этого девайса сообщат скорость, высоту над уровнем моря и свое местоположение через заданные интервалы времени. Запись может идти непрерывно, а может начаться, как только объект слежки переместится в пространстве более одного метра. Прокладке оптимальных маршрутов или «игре в шпионов» не помешают ни джунгли высоких зданий, ни обычные леса: антенна у даталоггера очень мощная.

Солнце в помощь

Хорошо, когда любимая музыка всегда с собой, звучит в наушниках и задает ритм нашим движениям. Только вот аккумулятор в плеере садится уж слишком быстро. И ведь подзарядить его обычно негде — приходится ждать до дома. Вот если бы можно было заряжать плеер прямо на ходу... В этом случае поможет солнечная батарея. Причем те времена, когда такие штуки занимали собой полполяны, уже давно прошли. Более того, вы можете заряжать аккумуляторы, даже не задумываясь об этом: если они встроены, например, в солнечные очки.

Пока, правда, настоящие «солнечные» очки являются лишь концептом, но в ближайшем будущем их уже планируют запустить в производство дизайнеры Хьюн Джун Ким и Кван Сеок Йонг. Схема проста — вы надеваете очки в солнечный день, лучи солнца попадают на линзы и оправу, в которой расположены батареи, и там они превращаются в энергию, которая будет питать ваш плеер. Правда, придется соединять очки и плеер проводком — не самое удобное решение, но в целом не страшнее проводных наушников. Ведь какова задумка! Совсем скоро очки мы будем носить уже не как простой аксессуар, дополняющий наш образ, а как весьма необходимое устройство, без которого и на улицу-то не выйдешь.

Samsung пошла в развитии этой идеи гораздо дальше, представив свету уникальное устройство **The Blue Earth Dream**. Это первый телефон, работающий на солнечной батарее и обладающий сенсорным экраном. В стремлении к всеобщей экологизации инженеры Samsung дошли до крайности, посудите сами: корпус изготовлен из переработанных бутылок, упаковка — из переработанной же бумаги, зарядник и сам телефон не содержат вредных веществ, а функция Eco Walk измерит вашу прогулку шагомером и расскажет, насколько больше углекислого газа попало бы в атмосферу, если бы вы проехали это расстояние на автомобиле, подскажет, сколько деревьев удалось уберечь таким образом. В продаже этот «солнечный» телефон появится только осенью, и пока неизвестно, сколько он будет стоить.

Лучший друг кентавров

Каждый, кто хоть раз в жизни задумывался о велопробеге, наверняка слышал о велокомпьютерах. Правда, представления о том, что же это такое, у многих людей разнятся. Оно и понятно: под одним словом скрывается целая серия устройств, а объединяет их всех лишь одно — неразрывная связь с велосипедом.

Простейший велокомпьютер представляет собой небольшой монитор, который крепится на руль (или, как вариант, похожий на пульсометр браслет с монитором). Он считает скорость вашего движения — моментальную, максимальную и среднюю, вычисляет дистанцию, пройденную за день, общий пробег и время в пути. Кроме того, девайс умеет сравнивать скорости (вашу и вашего спутника, например) и, как правило, оснащен часами с секундомером. Такие велокомпьютеры обойдутся вам в 700-1500 руб.

Более продвинутые устройства умеют замерять еще и частоту вашего пульса на разных дистанциях, считают количество сожженных калорий и помогают планировать тренировки. Самые умные оснащены модулем GPS

Простейший велокомпьютер считает вашу скорость и нагрузку, более сложные модели способны прокладывать маршруты и посылать сигналы бедствия.

С помощью этой зажигалки можно согреть руки, не боясь обжечься.

Этот браслет работает как секундомер, будильник и пульсомер. Не забудьте взять его с собой на тренировку.

и отслеживают ваше положение на карте местности. Кроме того, у них есть специальная кнопка SOS, посылающая экстренный радиосигнал или SMS на заранее заданный номер службы спасения. Такие устройства стоят значительно дороже: от 3500 до 16 000 руб.

Самое главное (после функциональности), на что нужно обратить внимание при покупке велокомпьютера, — его выживаемость. Он должен быть способным пережить и дождь, и солнце, и вечерние туманы, и осенние заморозки. То же можно сказать и о проводах, соединяющих компьютер с датчиками, расположенными на велосипеде: то, что электроника должна спокойно выдерживать вибрации и удары, подразумевается.

Нам погода не помеха!

Начинающие чемпионы занимаются не только в тренажерных залах, но и на свежем воздухе. Если вы планируете большое спортивное мероприятие — выезд в лес, агроэксперименты на даче или полет на дельтапланах (ну или даже просто хотите проверить, не врут ли опять метеорологи), вам наверняка пригодится портативная погодная станция. Самый простой и бюджетный вариант, сообщающий при этом всю необходимую информацию, — термоанемометры вроде **AR-816** (2500 руб.). Как следует из названия, меряют такие устройства только температуру и скорость ветра, но на самом деле этих данных вполне хватает для того, чтобы составить приблизительный прогноз погоды на полдня. Для более точного или более длительного прогноза не хватает только измерителя уровня влажности, вот только добавка этого элемента поднимает стоимость устройства почти втрое.

Ну вот — вы, наконец, собрались с силами и выбрались во двор заниматься. А там зима! Чтобы не отморозить выступающие части тела, вам поможет необычная одежда от **Blazewear** (4000 руб.) — куртка на батарейках! Она имеет встроенные обогреватели и позволяет поддерживать тепло даже в самые русские холода в течение 4-5 часов. Девайс способен нагреваться до 65°, заставляя вас потеть в то время, пока другие стучат зубами. Ни один злой гений не откажется от подобного наслаждения. Кроме того, Blazewear можно использовать как обычную грелку для дома. Помимо куртки, в набор также входят перчатки для защиты рук от холода. Если и этого вам будет недостаточно, можно воспользоваться специальной зажигалкой **Zippo Hand Warmer** (750 руб.). Это устройство выглядит как обычная зажигалка, и даже работает на бензине, но создана она специально для отогревания озябших пальцев. На одном заряде устройство работает 24 часа.

Для того чтобы не сжариться на летнем солнце, тоже есть специальная одежда. Идеальный гаджет-костюм для прогулок по жаре можно составить из рубашки с системой кондиционирования **Kanbi Shirt** (3500 руб.) и **Solar Hat Fan** (350 руб.) — соломенной шляпы с вентилятором. У нас эти рубашки только-только появились, а вот в Японии они активно продаются уже два года и пользуются бешеной популярностью. Каждая рубашка имеет по два встроенных 10-сантиметровых вентилятора, нагнетающих воздух внутрь одежды; скорость их работы регулируется специальным тумблером. Рубашка питается от USB, четырех батареек (AAA) или автомобильного прикуривателя. Есть модели как для мужчин, так и для женщин: последние учитывают анатомические особенности и уделяют особенное внимание охлаждению бюста.

Шляпы с вентиляторами можно купить как в интернет-магазинах, так и в самой обычной пригородной электричке — местные громогласные бабушки продают эти полезные гаджеты с самого июня. Стандартный набор состоит из соломенной шляпы, маленького вентилятора, прищепки и панели солнечных батарей. При этом и цена более чем демократична, и есть даже несколько цветов на выбор. Хотя никто не мешает энтузиастам самим собрать подобное чудо мысли и даже снабдить его радио или зеркалом заднего вида.

Если шляпа на глаза вам так и не попалась, не забудьте нахлобучить на голову какой-нибудь другой головной убор: все-таки солнце детям не игрушки и получить солнечный удар совсем несложно. А еще быстрее и проще — на солнце обгореть. Так что, если вы не фанат кремов от загара и ничего не смыслите во всех этих многоцифровых факторах защиты, лучше сразу обзаведитесь УФ-монитором. Это устройство оценивает вредоносность ультрафиолетовых лучей для организма в конкретный момент и тревожно пищит, когда дело пахнет керосином. Кстати, если вы все же намазались спасительным кремом, не поленитесь ввести данные о нем в девайс — тогда он сообщит вам о том, что срок действия крема подошел к концу.

Экстремальное видео

Вы разбивали фотоаппараты? Теряли в лесу видеокамеры? Топили в фонтанах телефоны? Выбрасывали из окон пылесосы? Даже если нет, вам должно быть знакома дилемма, брать или нет с собой в опасное приключение точную технику? И если телефон еще способен отлежаться в аквабоксе, пассивно регистрируя пропущенные вызовы, то видеокамере это не удастся. Потому что либо она снимает безумства паркурщиков, блуждания диггеров, прыжки

Полное динамо

Когда и день выдался пасмурный, и розетки на кустах не растут, единственный способ зарядить любимый гаджет — сделать это вручную. То есть покрутить ручку динамо-машины. Благо устройств, работающих на ручной тяге, не так уж мало: и фонарики, и кружки, и матрасы, и даже сотовые телефоны. Например, для того, чтобы позвонить по телефону **Motorola PVOT**, вам понадобится сначала покрутить несколько минут ручку — просто, быстро и никакой мороки с аккумуляторами. Правда, в режиме ожидания такой телефон жить не умеет, разряжается быстро. Так что все ваши звонки будут исходящими.

Более того, на ручной тяге могут работать даже ноутбуки. Правда, только те, которые сделаны в рамках проекта **OLPC** (One Laptop per Child), то есть очень-очень слабенькие нетбуки. По сути, они только в интернет ходить умеют да с текстом позволяют работать… но, в общем-то, на большее и вас не хватит — ведь для того, чтобы ноутбук работал, придется чуть ли не постоянно крутить специальную ручку на его боку.

Отправляетесь в экстремальное путешествие? Не забудьте взять с собой специальную видеокамеру Oregon Scientific ATC-3K.

Чудо-пластырь расскажет вам о вашем состоянии здоровья не меньше, чем личный врач.

Спасаться от летней жары надо с умом — при помощи шляпы с вентилятором.

парашютистов и погружения аквалангистов прямо в процессе, либо лежит мертвым грузом.

Если вы не хотите рисковать ценной техникой и собственными деньгами, лучше использовать для экстремальной съемки специальные камеры, защищенные от всего на свете. Например, **Oregon Scientific ATC-3K** (6000 руб.), которую не разбить даже молотком. Она не боится ни воды, ни пыли, ни детских рук, записывает до 2 часов видео в разрешении 640x480 и 4,5 часа — в 320x240. Дополнительная карта памяти способна увеличить это время до 10-15 часов. Размер у устройства очень небольшой — 11 см длины, 4 см в диаметре. Корпус сделан из легкого пластика и покрыт толстым-толстым слоем резины, самые ранимые места защищены от агрессии извне дополнительными прослойками, а интерфейсные разъемы (AV и USB), слот для карты памяти (поддерживаются карточки емкостью до 4 Гб) и батарейный отсек спрятаны под плотно закручивающейся прорезиненной крышкой.

Вот только управление камерой потребует от вас некоторой виртуозности — в целях увеличения надежности камере не стали приделывать ни полноцветные дисплеи, ни множество кнопок управления. Поэтому напрямую управлять процессом съемки вы не сможете. Единственный дисплей занят актуальными цифрами и пиктограммами, а на самом корпусе есть только кнопки «начать запись», «приостановить запись» и «остановить запись». Придется довериться автофокусу, модулю автоматической экспозиции и процессору, обрабатывающему изображение. Качество картинки не идеальное, но вполне приемлемое (особенно если вспомнить, в каких условиях снимается материал). Ну а дома ATC-3K можно использовать как веб-камеру.

Более серьезный (и менее бюджетный) вариант экстремальной камеры — **Helmet Hero Wide** (6500 руб.). Она, вопреки названию, закрепляется не только на шлеме, но и на руле велосипеда, серфинговой доске и вообще любой твердой поверхности, снимает куда лучше, чем Oregon Scientific, имеет собственный ЖК-дисплей и кнопки управления съемкой и, разумеется, приспособлена к любым условиям. Только вот купить это чудо техники можно исключительно в США, хотя доставку еще никто не отменял.

Компания Ericsson разработала видеокамеру, которая позволит снимать видео, находясь за рулем мотоцикла или спускаясь со склона на сноуборде. Камера выглядит как гарнитура hands free, которая крепится за ухом. Однако **Video Recording Handsfree** больше, а в передней части находится объектив видеокамеры и встроенный микрофон. Располагается устройство на уровне глаз, но при необходимости его можно переместить на шею. Видеокамера не обладает собственной памятью, она связывается с записывающим устройством при помощи Bluetooth. В продаже устройство появится в самое ближайшее время.

Впрочем, если не хотите покупать специальные защищенные гаджеты, можно обойтись и теми, что уже есть. Только придется прикупить для них специальную одежду: ударопрочные и гидроизоляционные чехлы, специальные силиконовые смазки и прочие полезные в хозяйстве штуки. Такие производители, как **DryPak**, **CameraShield**, **AquaPac**, **Boxit** и **Ewa-Marine** создали целую линейку разнообразных «доспехов» для гаджетов. К нам в руки попал **Logitech KINETIK 15.4 Backpack** (2400 руб.) — специальный металлизированный рюкзак, каркас с экзообшивкой которого спасает ноутбук от любых ударов, а эргономичная спинка обеспечивает дополнительную поддержку и комфорт хозяину. Множество удобно расположенных отделений упрощают доступ к ноутбуку и комплектующим. Но самое приятное — бронерюкзак подходит для любых ноутбуков, размер дисплея которых не превышает 15".

Самая простая солнечная батарея для мобильного телефона стоит меньше 2000 руб., а сил и нервов бережет...

Солнечная батарея на рюкзаке — самый простой и удобный способ зарядить мобильник в дороге.

Не отходя от кассы

Если отпуск не скоро, а от работы уже ломит поясницу и тянет спину, стоит подумать о том, что же не так с вашим рабочим местом. Большинство людей сегодня обитают в офисах и целый день бодро пялятся в мониторы, практически не вставая с места. Что поделаешь — такая работа… Если у вас нет времени на то, чтобы сделать зарядку на рабочем месте, придется обзавестись парой оздоровительных гаджетов. Первым в списке будет «спасатель попы», специальная офисная подушка с говорящим названием **USB Ass Cooler** ($41). Изначально она была создана вовсе не для офисных клерков, а для военных летчиков (им ведь тоже приходится по многу часов в одной позе сидеть).

Подушка имеет двенадцать встроенных воздушных мешков, которые поочередно надуваются и сдуваются, стимулируя циркуляцию крови через мягкие ткани в тех местах, которые получают недостаточное кровоснабжение во время длительного сидения.

Второй must-have девайс называется **Circulation Improving Leg Wraps** ($150). Это повязки, надевающиеся на ноги, они тоже циклично надуваются и сдуваются, улучшая циркуляцию крови, расслабляя мускулы ног и уменьшая отечность. Пульт управления позволяет выбрать между тремя уровнями интенсивности и семью программами для стимулирования различных зон. Питается гаджет от обычной розетки или USB.

■■■

Вообще, если вы решили заняться спортом серьезно, стоит озаботиться еще парой гаджетов — тех, что не дадут вам перетрудиться. Потому как, вопреки всеобщим заблуждениям, даже спорта в нашей жизни должно быть в меру — перетренировки до добра не доводят. Для того, чтобы адекватно нагружать себя и понимать, когда стоит остановиться, придумана целая серия устройств. Самые распространенные из них — пульсометры. Например, такие как **Sigma Sport PC 3 FT** (2500 руб.) — влагостойкие датчики, приклеивающиеся на грудь без нагрудного ремня. Или **Sigma Sport ONYX PRO** (6000 руб.), практически неубиваемый, с четырьмя функциями учета пульса, тремя настраиваемыми тренировками, учетом расхода калорий и набором примочек вроде секундомера обратного отсчета или будильника.

В конце концов, при здоровом образе жизни и правильном графике можно обойтись и без регулярных занятий. Только не забывайте иногда наведываться к диетологу. Что, в вашей поликлинике такой должности нет? Тогда вам может пригодиться любопытный гаджет-пластырь **PhiloMetron** (от $100 до $400). Он буквально напичкан различными датчиками и акселерометрами, измеряющими температуру, сердечную активность, темп дыхания, электропроводность кожи и многое другое для высчитывания энергобаланса. Небольшая высокотехнологичная наклейка на кожу будет непрерывно определять количество полученных и сброшенных за сутки калорий и с помощью Bluetooth передавать информацию на компьютер или мобильник. Правда, в продаже это устройство появится не раньше чем через год. ■

НЕЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР

Расчеты общего назначения силами графического процессора

Юлия Иванова

Сегодня, пожалуй, только ленивый не слышал о графических процессорах, занимающихся расчетами общего назначения. Прогремела по всему миру **NVIDIA CUDA**, собрал аудиторию **AMD FireStream**, нагнали туману **OpenCL** и **Direct3D 11**, внес свою судебную лепту **Intel**. В общем, никто не остался в стороне — так или иначе, к технологии приложили руку все, даже **Apple** со своей поддержкой GPU-расчетов общего назначения на уровне операционной системы. Самое время разобраться, что вообще такое расчеты общего назначения, почему видеокарты нужны не только для игр и что хорошего несет нам эра многофункциональных графических процессоров.

Шведы, белки и параллельные вычисления

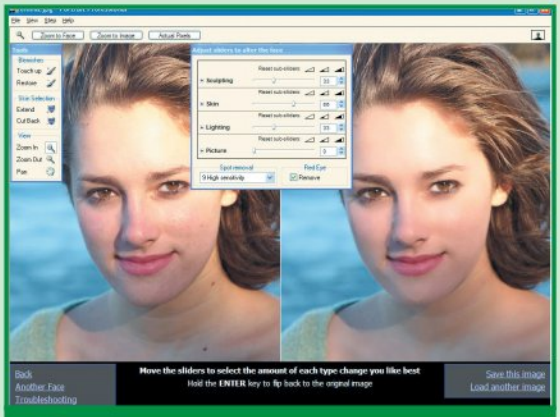
Все началось в 2003 году. Группа студентов из Готландского университета (г. Висби, Швеция) столкнулась с неприятной проблемой: им нужно было произвести довольно масштабные параллельные матричные вычисления. Настолько масштабные, что центральные процессоры компьютеров, к которым студенты имели доступ, занимались бы этими вычислениями около шести месяцев. А на носу у студентов была сдача дипломной работы.

Сначала шведы решили прибегнуть к помощи мировой общественности (программы добровольного участия в распределенных вычислениях как раз набирали популярность), но закопались в необходимых для регистрации проекта документах. И тогда одному из них пришла в голову мысль: а почему бы не использовать вместо центрального процессора графический? Вычислительные мощности GPU к 2003 году уже на голову превосходили возможности CPU, ориентированы были как раз на параллельные вычисления и просто идеально подходили для решения задачи. Правда, аппаратных средств для просчета «не графики» на GPU в тот момент еще не было, но это не могло остановить энтузиастов, и уже через несколько недель начались расчеты. Заняли они два с половиной месяца.

Так родилась концепция GPGPU, General-Purpose Graphics Processing Units, расчетов общего назначения, выполняемых графическим процессором. Как и всякий энтузиазм от мира техники, всего за пару лет идея поработила умы множества программистов по всему свету. Создавались сообщества приверженцев новой концепции, устраивались международные форумы и круглые столы. Самым известным, пожалуй, стал проект **BionicFX**, на основе которого строилась социальная сеть **AVEX** (Audio Video EXchange). Используя видеокарту **GeForce 6800** в качестве процессора, BionicFX быстро и без особенных проблем перегонял аудиофайлы из формата в формат, приводил их к нужному размеру и даже умел обрабатывать данные потоково, по мере загрузки файла на сервер.

Другой нашумевший проект — программа распределенных вычислений **Folding@Home** Стенфордского университета. Она, кстати, начиналась с использования центральных процессоров, но с появлением GPGPU перешла на процессоры графические. Производительность от этого увеличилась втрое.

Разумеется, все это не могло пройти незамеченным главными китами графического бизнеса — NVIDIA и **ATI**. Первыми встрепенулись «красные»: в начале 2006 года компания ATI объявила о скором выпуске аппаратной платформы **Radeon R580**, способной заменить собой «черновые наброски энтузиастов GPGPU». Правда, вышла платформа еще только через год, причем совсем под другим названием — готовый продукт носил гордое имя AMD FireStream и был рассчитан на рабо-



Многие программы уже сегодня используют GPU для обработки графики и сопутствующих задач.

Трехмерный мультфильм «Вверх!», вышедший на экраны весной этого года, целиком был просчитан при помощи технологии CUDA. На все расчеты создатели потратили чуть больше двух месяцев.

ту с видеокартами нового поколения, построенных на 55-нм техпроцессе. NVIDIA со своим анонсом GPGPU несколько припозднилась: впервые о платформе для вычислений общего назначения силами GPU компания заговорила только осенью 2006 года. Зато уже к началу 2007-го первая версия аппаратно-программной системы CUDA (Compute Unified Device Architecture, архитектура вычислений общего назначения) появилась на ее официальном сайте, и всего за полгода набрала такую популярность, которую пара AMD-ATI не может набрать со своим FireStream до сих пор.

Все дело в волшебных пузырьках

Прежде чем разбираться в тонкостях разных вычислительных платформ, давайте поговорим о том, чем же, собственно, графический процессор так превосходит центральный? CPU создавались для работы с потоковыми инструкциями, а GPU — для параллельных вычислений. То есть, если утрировать, центральный процессор предназначен для обработки инструкций, в которых сначала считается A, потом B и, наконец, C (потому что результат C как-то связан с результатами A и B), а графический — для инструкций, в которых все три компонента считаются одновременно и результаты просчетов на данном этапе никак не влияют друг на друга.

Однако сказать, что центральные процессоры не умеют работать с параллельными вычислениями вообще, — значит погрешить против истины. Они умеют. Просто не очень хорошо. Например, процессоры **Pentium** могут выполнять две инструкции за такт, а **Pentium Pro** — динамически изменять приоритет инструкций и, соответственно, исполнять их практически параллельно.

С появлением процессорной многоядерности и быстрой памяти ситуация изменилась к лучшему, и сегодня CPU можно доверить даже просчет графики, но… зачем? GPU справляются с такими задачами гораздо лучше — у них и процессорных ядер больше, и память используется разумнее. Если центральный процессор обращается к своему кэшу беспорядочно и записывает данные в произвольное место, то у GPU все строго по-военному: блоки читаются и записываются строго по очереди, один за другим. В результате получается производительность, максимально близкая к теоретической пропускной способности. GPU может обойтись гораздо меньшим, чем у CPU, кэшем и получить при этом более высокие результаты.

Правда, в обратную сторону правило несовместимости тоже действует. Как только GPU сталкивается с необходимостью произвести последовательные вычисления, его производительность резко падает. В теории можно научить графический процессор гибридным вычислениям (то есть и последовательным, и параллельным, причем в любых комбинациях), но пока производители видеокарт этим заниматься не хотят — мол, зачем делать одно устройство для всего на свете, если можно использовать специально разработанные для каждой задачи компоненты? Позиция спорная, но пока лидирующая на рынке. Именно поэтому, вопреки предсказаниям многих IT-аналитиков, в ближайшее время мы не увидим всемогущих графических процессоров, способных заменить процессоры центральные.

NVIDIA: она уже вертится!

Самой крупной и реально поддерживаемой на сегодняшний день платформой, соз-

Считаем вместе

Идея распределенных вычислений предельно проста: если у нас нет достаточных мощностей для решения задачи и нет денег на то, чтобы эти мощности приобрести, почему бы не попросить у кого-нибудь помощи? Так или примерно так подумали ученые из Стенфордского университета, когда их лабораторный компьютер написал на экране, сколько сотен лет он будет просчитывать структуры белков по заданной программе. Цифра была столь внушительной, что ни о какой покупке нового компьютера с деканатом можно было и не заговаривать: чтобы решить такие задачи, закупать надо было целый парк суперкомпьютеров, а на это руководство университета идти не собиралось.

Помощи ученые стали искать в интернете. Создали свой сайт, написали программное обеспечение и предлагали всем желающим потратить немного компьютерного времени на науку. Для того чтобы помочь исследователям, достаточно было установить на свой компьютер соответствующее ПО и выйти в Сеть. Дальше владелец компьютера мог спокойно заниматься своими делами, в то время как его машина скачивала из интернета необходимые данные и три-четыре часа их просчитывала. Несмотря на явное отсутствие выгоды для участников программы, популярность ее была огромной: каждый день на сайте регистрировалось несколько сотен новых участников.

Помочь науке можно и сегодня. Правда, для этого вам лучше иметь видеокарту с поддержкой CUDA, потому что большая часть вычислительных программ сейчас построено именно на этой технологии. Сообщество **World Community Grid** (***www.worldcommunitygrid.org***) ищет лекарство от рака, проект **Seventeen or Bust** (***www.seventeenorbust.com***) занимается решением задачи Серпинского, **SETI@Home** (***http://setiathome.berkeley.edu***) расшифровывает сигналы с радиотелескопов, пытаясь найти в космосе братьев по разуму… выбирайте себе проект по душе и присоединяйтесь. Вам это, конечно, ничего не даст, но наука благодаря вашим усилиям продвинется хоть немного дальше.

Для того, чтобы привлечь внимание общественности к археологическому проекту InDies, требующему распределенных вычислений, правительство Индии устроило в 2004 году концерт-шествие на улицах Бомбея.

Центральному процессору понадобилось бы почти полчаса на то, чтобы нарисовать вот такую картинку. Графический справляется с этим за сотые доли секунды.

данной для расчетов общего назначения силами графического процессора, несомненно, является NVIDIA CUDA. Разрабатывается она уже два года, пережила три версии, множество патчей и используется, по данным NVIDIA, более чем на шести миллионах компьютеров ежедневно. Притом, что появилась CUDA не первой и конкуренция у нее не такая уж слабая, результат внушительный.

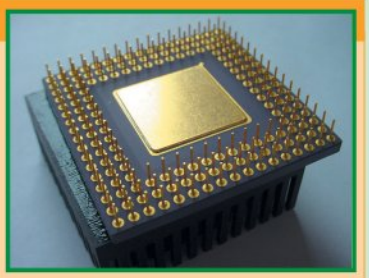
Секрет успеха прост — равновесие. Закрытая архитектура уравновешивается доступностью и бесплатностью пакета разработчика, жесткая привязка к определенному железу — широким выбором этого самого железа... Систему поддерживает уже несколько десятков различных видеокарт, от слабых мобильных решений и бюджетного **ION** до мощнейших топовых карточек (полный список можно посмотреть здесь: ***www.nvidia.ru/object/cuda_learn_products_ru.html***). Причем под любую из них пишется одна и та же программа, исполняемая одним и тем же способом, — и хоть на слабой карте она и станет просчитываться в несколько раз дольше, работать все-таки будет безо всяких портирований.

Еще один плюс CUDA как платформы — доступность для программистов. NVIDIA решила не изобретать велосипед и задействовать языки программирования, которыми люди уже много лет активно пользуются. C# с небольшими расширениями, Fortran, Python, Delphy, OpenGL. Единственное, чему придется поучиться начинающему «кудеру», — это писать программы с параллельными вычислениями. Дело в том, что классическое программирование ориентировано на работу с CPU и там как раз всех со школьной скамьи учат от параллельных вычислений уходить... впрочем, курсы переподготовки есть уже во многих мировых университетах. У нас научиться «кудить» по-настоящему можно на ВМК МГУ, на физтехе СПбГУ, в Екатеринбургском государственном университете и в Казанском государственном университете.

Кроме того, NVIDIA периодически устраивает обучающие курсы в различных российских городах — так что всем заинтересованным советуем следить за объявлениями на стенах родных технических институтов.

Набор разработчика CUDA состоит из трех компонентов: собственно набора средств (подгружаемых библиотек), компилятора (поддерживающего несколько языков

240 параллель

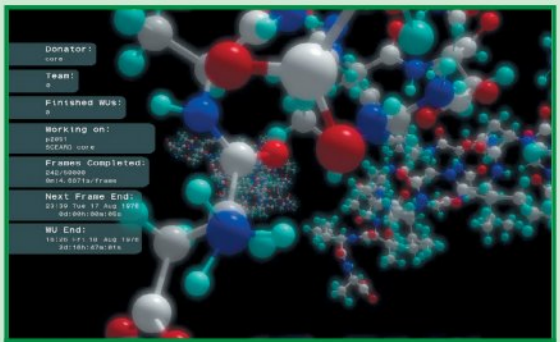


Многоядерный центральный процессор состоит из нескольких ядер и кэш-памяти. Каждое ядро способно выполнять только одну операцию за единицу времени, поэтому для ускорения процесса просчета любая задача дробится на множество мелких кусочков, которые можно считать практически одновременно, с разницей в полшага.

Закончив расчет, ядро процессора записывает свои результаты в кэш-память, откуда результат тут же подхватывает другое ядро. Система работает практически непрерывно. Единственный минус такой архитектуры в том, что память процессором используется не очень эффективно. Для того чтобы данные не оказались записаны на один и тот же участок памяти, каждое ядро работает с определенным отрезком кэша: одно пишет, условно говоря, в кластеры от 0 до 25, второе — от 25 до 50 и так далее. Скорость чтения от такого разнобоя, разумеется, несколько падает — ведь получается, что процессор одновременно (и постоянно) обращается к разным физическим участкам памяти.

Графические процессоры устроены иначе. В них качество заменено количеством: вместо двух-четырех ядер, каждое из которых работало бы с частотой 3 с лишним МГц, графические чипы используют целые кластеры из 240 потоковых процессоров по 1-1,5 МГц каждый. Такая система хороша тем, что, помимо физических кластеров, можно использовать при расчетах и кластеры логические, то есть под каждую определенную задачу данные разбиваются ровно на такое количество групп, которое необходимо для просчета. За счет этого производительность при параллельных расчетах (когда все части программы считаются одновременно) подскакивает до небес.

Работа с памятью у GPU тоже построена иначе: поскольку все ядра всегда считают одновременно и результаты их расчетов никак не связаны между собой, беспорядочный доступ к памяти не нужен. Вместо этого специальная группа процессоров (называемая началом потока) периодически проходится по всем кластерам и обменивается с ними информацией, чтобы последовательно записать ее в память или прочесть из памяти. При расчетах графики такая система дает безумные цифры производительности. Но стоит загрузить GPU какой-нибудь традиционной компьютерной задачкой вроде запуска операционной системы или обработкой информации, которую вы набираете в Word, как процессор тут же начнет буксовать: организация GPU-памяти для решения последовательных задач крайне неэффективна.



Параллельные вычисления позволяют моделировать сложные химические процессы, происходящие в клетках организма, за считанные минуты.

Использование плагина ArcSoft SimHD для плеера ArcSoft TotalMedia Theatre, работающего с CUDA, ускоряет рендеринг изображения высокой четкости почти вдвое.

программирования) и документации. Все это совершенно бесплатно можно скачать на сайте ***www.nvidia.ru/object/cuda_get_ru.html*** или с нашего диска из раздела «Софт».

Обязательно загляните на наш сайт (***www.igromania.ru***) — там с **25 августа по 20 сентября** проходит конкурс программ CUDA, за участие в котором можно получить отличные призы. Итоги конкурса будут подведены в ноябрьском номере «Игромании».

AMD: мир, дружба, разработка

AMD подошла к проблеме с иной стороны. Вместо того, чтобы делать из видеокарт потенциального (помним про Джека) конкурента своим процессорам, разработчики решили объединить усилия и сделать новую аппаратную платформу из центрального и графического процессоров, которая будет с одинаковой легкостью справляться и с гетерогенными, и с параллельными вычислениями. Целиком она, правда, пока не готова, но фундамент оценить уже можно: по скорости просчета GPGPU-система AMD опережает конкурентов. Правда, тестирования показывают, что качество исполнения пока не столь внушительно.

Принцип работы FireStream немногим отличается от CUDA: графический процессор все так же берет на себя параллельные задачи, собирает свои потоковые процессоры в кластеры и считает задачи одновременно. Но если чип NVIDIA может справляться с появляющимися вдруг в коде гетерогенными задачами, чип ATI передает эти задачи центральному процессору. На первый взгляд, такой подход должен замедлять общую работу системы, но на практике он выливается в большую скорость работы — все-таки CPU, даже при учете времени на передачу данных туда-сюда, справляется с потоковыми вычислениями быстрее, чем GPU.

На этом преимущества FireStream заканчиваются. В отличие от CUDA эта система использует не общепринятый, а свой собственный язык программирования, поэтому учиться работать с ней гораздо сложнее. Кроме того, сам язык еще недоработан, компилятор тоже не идеален, из-за чего код программы зачастую получается неоптимизированным и громоздким.

Суперкомпьютер нового поколения

В начале года компания NVIDIA решила лишний раз напомнить всем о том, что технологии расчетов общего назначения силами графического процессора — это не просто игрушки для любителей. Суперкомпьютер **NVIDIA Tesla**, созданный по этой технологии, способен заменить собой целый парк суперкомпьютеров, основанных на идее расчетов силами CPU. Он состоит из множества кластеров, в каждом из которых есть своя графическая плата с 240 потоковыми графическими процессорами на борту. Даже «домашнее» решение Tesla, простой системный блок с одним таким кластером на борту, обеспечивает прирост производительности в 250 раз по сравнению с системами, производящими аналогичные вычисления силами топовых моделей Core i7. Что уж говорить о кластерных решениях для дата-центров?!

По-настоящему сравнить производительность CUDA и FireStream пока не удалось никому: единственная программа, которая официально работает с обеими системами, **Cyberlink PowerDirector**, сама не отличается оптимизированным кодом, поэтому говорить о точности результатов не приходится. Если смотреть на чистые цифры, технология AMD опережает детище NVIDIA при перекодировании видео. Но при этом качество картинки, которое выдает на выходе CUDA, получается более высоким, чем качество той же картинки от AMD. Возможно, всему виной недоработанные технологии, возможно — разница в подходах к выполнению задачи. Как бы там ни было, сравнивать готовый продукт с неготовым бессмысленно, так что мы лучше подождем, когда FireStream будет дописана до конца. Ждать, скорее всего, придется долго. Ведь AMD в отличие от NVIDIA не ставит разработку системы GPGPU в число наивысших приоритетов (как и собственный графический движок, кстати) и потому не называет никаких сроков.

Все желающие проверить эффективность работы FireStream могут скачать пакет разработчика (***http://developer.amd.com/gpu/ATIStreamSDK/Pages/default.aspx***).

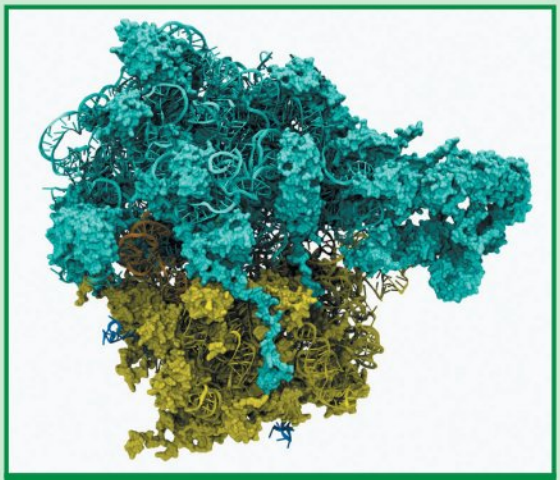
Не конкуренты

Не утихают споры о том, нужны ли все эти аппаратные ускорения от NVIDIA и AMD, если на свет вот-вот появится долгожданный фреймворк OpenCL, которому суждено стать краеугольным камнем всей индустрии графических расчетов? Большинство спорщиков считает, что ни CUDA, ни FireStream при таком раскладе никому не нужны. Но есть нюансы.

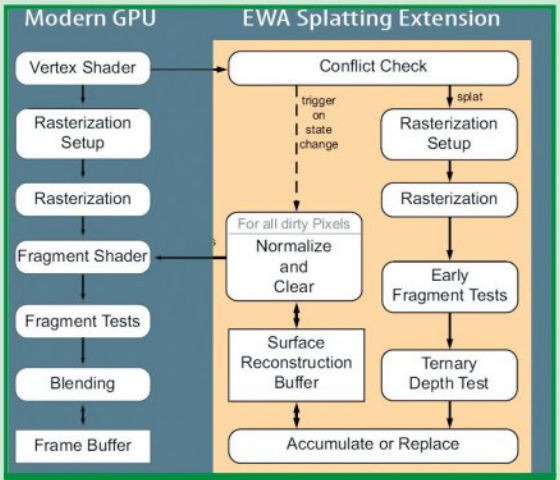
Дело в том, что OpenCL (точно так же, как до него **OpenGL** и **OpenAL**) — это всего

Сегодня AMD заявляет, что технология FireStream не относится к приоритетным проектам компании. Закончить разработку системы планируют только к 2011 году.

Apple одной из первых начала поддерживать проекты GPGPU. Сейчас с CUDA уже вовсю работает iTunes (при перекодировании видео и аудио в версии для мобильных устройств), скоро ее начнет поддерживать новая Mac OS.



Для того, чтобы просчитать развертывание этой рибосомы, кластеру Core i7 понадобится 8,5 часов. Кластер NVIDIA Tesla справится с той же задачей примерно за 15 минут.



При помощи GPGPU работать с трехмерными моделями стало проще — даже самые сложные из них теперь просчитываются за считанные секунды.

лишь язык программирования. На котором, да, очень удобно кодить разного рода графику, от игр и мультфильмов до сложнейших моделей белков и метеорологических процессов. Но сам по себе OpenCL ничего не считает и считать не может: он все равно, так или иначе, опирается на железо, с которым работает. И поддержка вычислений общего назначения силами GPU, о которой идет речь в документации к новому фреймворку, — это не что иное, как поддержка технологий, при помощи которых эти самые вычисления производятся.

Другое дело, что благодаря OpenCL параллельные вычисления теперь можно будет использовать не только для просчета графики, но и для различных других вещей. Например, для работы с физическими движками или просчета AI.

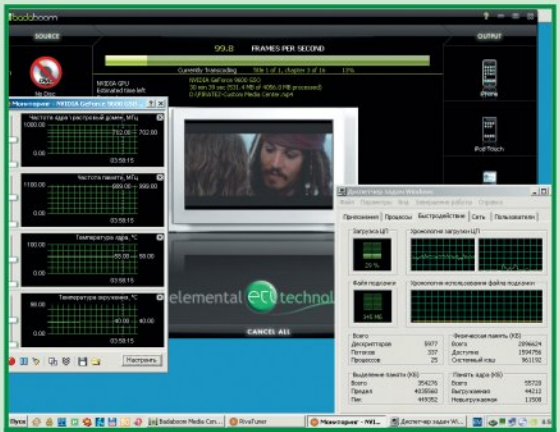
Точно так же обстоят дела и с грядущим Direct3D 11. Так, например, в Windows 7 этот фреймворк позволяет использовать аппаратные средства для перекодирования видеофайлов: при наличии соответствующих железа и драйверов это будет делаться при помощи NVIDIA CUDA, при отсутствии — силами центрального процессора.

Таким образом, ни OpenCL, ни Direct3D 11 конкурентами продуктам NVIDIA и AMD не являются. Напротив, они созданы для того, чтобы с ними эффективно взаимодействовать. Ведь включить ту же CUDA для поддержки существующих сегодня игр уже можно, но пока что это не очень эффективно: переключение между стандартным режимом работы видеокарты и режимом CUDA занимает слишком много времени, и драгоценные fps теряются. Решить эту проблему должны вычислительные шейдеры, которые разбиваются на потоки еще на «верхнем» уровне выполнения программы, и видеокарта благодаря этому получает на просчет данные одного типа — производительность от этого увеличивается, а нагрузка на видеокарту падает.

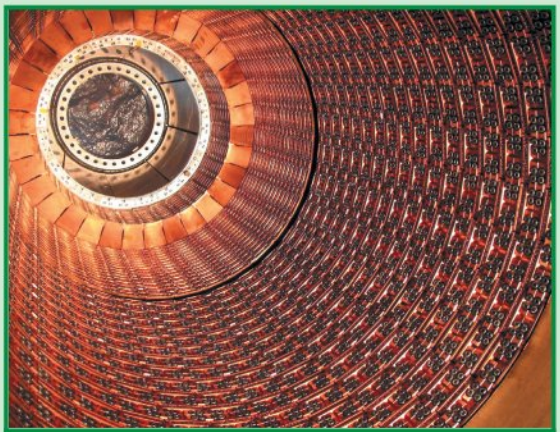
■■■

Использование GPU для расчетов общего назначения — это такое же неизбежное будущее, как многоядерные процессоры и многотерабайтные жесткие диски. Технология давно уже перешла из разряда любительских в категорию необходимых: на ее основе строятся целые вычислительные кластеры, программируются операционные системы и программное обеспечение, пишутся игры.

Благодаря технологии CUDA появилась на свет концепция ION, где центральный процессор играет роль вспомогательного инструмента и потому не обязан отличаться ни особенной многоядерностью, ни безумной производительностью. Благодаря концепции GPGPU компьютеры становятся дешевле и доступнее, учатся решать все более и более сложные задачи. Впрочем, списывать CPU с парохода истории пока еще очень рано — мощности его еще есть куда наращивать. ■

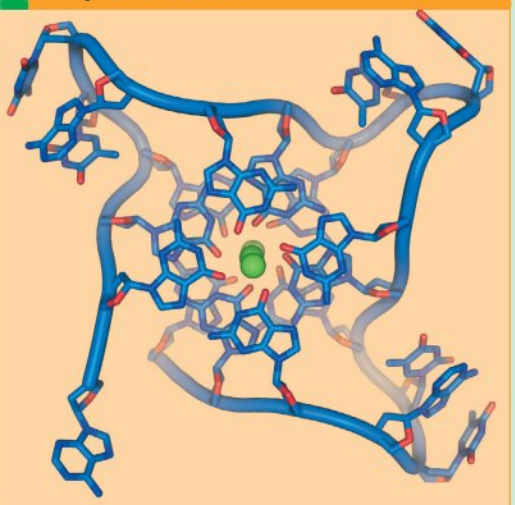


Программа Badaboom позволяет перекодировать видеофайлы из формата в формат, используя вычислительные мощности графических процессоров NVIDIA.



В разработке большого адронного коллайдера приняло участие в общей сложности четыре миллиарда человек. Если бы не концепция распределенных вычислений, схема устройства считалась бы суперкомпьютерами несколько десятков лет.

Практика счета

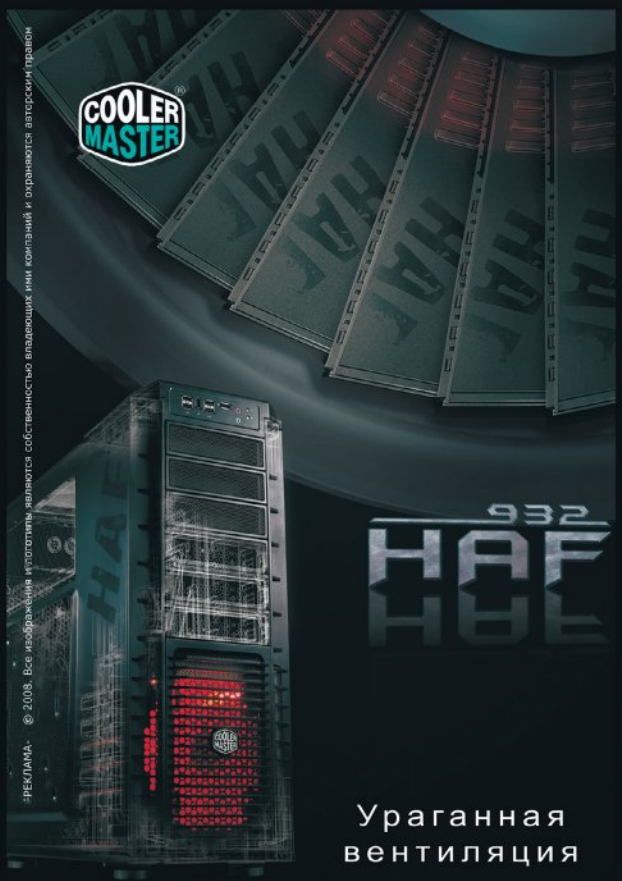


Прежде всего новые технологии GPGPU завоевали сердца ученых. Общество содействия науке имени Макса Планка (независимая некоммерческая исследовательская организация, основное подразделение которой располагается в Германии) первым пошло навстречу прогрессу и оплатило установку суперкомпьютера Tesla на основе технологии CUDA в лаборатории профессора Хольгера Штарка и его группы в Геттингенском институте (Германия).

Профессор занимался исследованиями в области 3D-электронной криомикроскопии — изучал строение и пространственное движение мельчайших наномолекулярных структур. Команда профессора Штарка использовала электронный микроскоп для получения детального 3D-изображения молекул. В принципе, разрешение современных микроскопов столь велико, что в них можно рассмотреть даже расстояния между атомами, но только вот биологические структуры, с которыми работали ученые, быстро разрушались от воздействия интенсивного потока электронов. Поэтому эти самые структуры хорошенько замораживают, а потом используют очень маленькую порцию электронов, чтобы их не повредить. Изображение в итоге получается очень шумным, но специальная обработка позволяет решить эту проблему.

И вот тут ученые уперлись в несовершенство современных компьютерных систем. За 7 дней команда Штарка обработала 15 000 изображений, используя 48-ядерный CPU-кластер. С такой скоростью обработка миллиона файлов (а это минимум, необходимый для исследований) заняла бы чуть меньше полутора лет — и так для каждой молекулы. Установка компьютера, работающего на основе технологии CUDA, буквально спасла ученых: обработка миллиона изображений на нем занимает 14 часов (что более чем в 800 раз быстрее, чем работа CPU-кластера), и это, в общем-то, в минимальной комплектации. Добавление еще одного GPU-кластера уменьшило время обработки изображений до 9 часов.

Большая часть GPGPU систем построено сегодня на технологии NVIDIA CUDA. Ее поддерживает более трех десятков видеокарт и 50 различных программ.



Ураганная вентиляция

Экипированный тремя гигантскими 230-мм вентиляторами, облачённый в патентованные Cooler Master отлично продуваемые панели, корпус HAF 932* просто сдует как пёрышко любое препятствие на пути к производительности. Суровый стальной корпус с потрясающей вентиляцией надёжно защитит самые крутые компоненты вашего компьютера и отлично охладит их для наивысшей производительности. Это означает, что ваш супер-геймерский компьютер теперь готов к самым горячим схваткам! А вы?

*HAF – High Air Flow

Москва:
ПИРИТ (495) 785-55-54
GSM COMPUTERS (495) 926-91-88
Компьютерный центр Форум (495) 775-77-59
НИКС (495) 974-33-33
НТ Компьютер (495) 363-93-93
Федеральная торговая сеть САНРАЙЗ (495) 542-80-70
Сеть компьютерных магазинов Неоторг (495) 223-23-23
Сеть магазинов СтартМастер (495) 785-85-55
Федеральная сеть компьютерных центров POLARIS (495) 755-55-57
Ф-Центр (495) 925-6447
Щедрин (495) 784-72-34
Юлмарт (495) 229-99-90
Flash Computers (495) 228-09-06
FORMOZA (495) 234-21-64
Xmemory (495) 980-22-96
Xpert (495) 980-45-18

Санкт-Петербург:
EUCLID (812) 702-43-00
Компьютер-Центр КЕЙ (812) 074
Компьютерный Мир (812) 333-00-33
РИК компьютерс (812) 327-34-10
Юлмарт (812) 334-99-39

Белгород:
Компьютер-Центр КЕЙ (4722)33-30-30

Великий Новгород:
Компьютер-Центр КЕЙ (8162) 33-89-89

Воронеж:
Компьютер-Центр КЕЙ (4732) 355-255
РЕТ (4732) 77-93-39

Екатеринбург:
НТ Компьютер (343) 379-31-68

Калининград:
Новая Система (4012) 728-33-3

Курск:
Компьютерный Мир (4712) 390-343

Липецк:
Сеть компьютерных магазинов РЕГАРД (4742) 220-555

Мурманск:
Техноцентр-Система (8152) 400-400

Нижний Новгород:
Сандайа ПРО (831) 22-031-22

Новосибирск:
НТ Компьютер (383) 344-99-04
Техносити (383) 2-125-333

Петрозаводск:
Компьютер-Центр КЕЙ (8142)792-888

Псков:
Компьютерный Мир (8112) 122-221

Ростов-на-Дону:
НТ Компьютер (863) 295-30-20

Рязань:
Компьютерный Мир (4912) 24-94-77

Смоленск:
Компьютерный Мир (4812) 355-992

Тула:
Компьютерный Мир (4872) 361-753

Череповец:
Компьютер-Центр КЕЙ (8202) 32-30-72
Компьютерный Мир (8202) 281-106

Интернет-магазины:
Oxlади.ru
www.fcshop.ru

Украина.
Рома +380 (61) 224-02-64
К-Трейд +380 (44) 568-50-05

Беларусь.
Мипс + 375 (17) 385-25-48
NewS Computers +375 (17) 285-10-69

Интернет-магазины:
www.PCmount.com
www.TNTmarket.com

Молдова.
Accent Electronic +373 (22) 23-45-69
Maxcom +373 (22) 26-01-61

Казахстан.
ADVERCOM +7 (727) 245-53-88
BERSAR +7 (727) 268-22-44

www.coolermaster.com

ЗЕЛЕНЫЙ ЛАГЕРЬ

Высокие технологии на защите окружающей среды

Павел Шубский

Обычно, когда речь заходит о загрязнении окружающей среды, мы сразу представляем себе нефтяные реки, радиоактивные берега, многокилометровые пробки и холодильники, пышущие фреоном. Мало кто думает в этот момент о тихом домашнем ПК, скромно качающем торренты с играми сутками напролет. А между тем он вредит природе не меньше, а порой и больше, чем целые парки автомобилей. Просто никто об этом не говорит и не думает.

Жизнь после смерти

Любой компьютер — будь то ноутбук или десктоп — это не только рабочий инструмент, но и пара десятков граммов смертельных для человека веществ. Ртуть, вызывающая потерю зрения и язвы кишечника, свинец, недружелюбный к центральной нервной системе, кадмий, от которого легкие отекают и воспаляются… всего более 38 различных веществ, провоцирующих целый букет хронических заболеваний. Часть из них влияет на организм еще при жизни компьютера, остальные активизируются позже, уже после его смерти, на свалке.

Куда же деваются миллионы отслуживших свое ноутбуков, мониторов, мышей, клавиатур, системных блоков? В нашей стране они зачастую переходят по наследству к дедушкам и внучатым племянникам, только-только начинающим свой путь в цифровой мир. Но во всем остальном мире устаревшую технику принято выкидывать на свалку или сдавать компаниям по переработке отходов. Правда, перерабатываются эти самые техноотходы далеко не всегда — чаще всего никому не нужные «кремниевые друзья» ложатся мертвым грузом где-нибудь в провинциях Китая и Индии, где с ними делают такое, что ни одному терминатору в кошмарах бы не приснилось.

Например, в Китае есть небольшой (по местным меркам) городок Гуию — славное место, двадцать минут на машине до океана, примерно двести километров к востоку от Гонконга. В этот город ежегодно ввозится около миллиона тонн отработавшей техники, где она благополучно складируется на специальной территории (такие свалки называются e-waste). С утра до вечера, по 16 часов подряд, здесь работают специально обученные китайцы (около 150 000 человек), задача которых — за рекордно короткие сроки отделить от мертвых компьютеров то, что еще может пригодиться мировому сообществу. Транзисторы, конденсаторы, микрочипы, металлы… словом, все, из чего потом можно сделать новое электронное устройство.

Все это замечательно, только методы «переработки» отходов в Гуию оставляют желать лучшего — об окружающей среде и собственном здоровье никто не задумывается. Для вычленения микрочипов из кремниевой подложки тысячи рабочих натурально варят печатные платы в котлах, сжигают провода, чтобы добыть медь, окунают компоненты в высокотоксичные ванны с кислотой, чтобы отделить золото... За 14 лет своего существования Гуию побил немало рекордов — город стал вторым самым загрязненным местом на планете (первое место пока прочно удерживает уральское озеро Карачай, куда во время существования СССР сгружали радиоактивные отходы), уровень свинца в здешних водах в два раза превышает норму, все питьевые жидкости импортируются из других районов.

Окрестности Гуию представляют собой унылое зрелище: дети играют в кучах проводов и вдыхают ядовитый воздух с диоксинами (эти соединения в больших количествах вызывают рак, разрушают нервную систему), рис растет на участках с горами отходов. Почва заражена свинцом, хромом и другими металлами. Многие, кто приезжает в город по делам (или посмотреть на все своими глазами), ощущают отчетливый металлический привкус во рту.

Обо всем этом, правда, никто бы и не узнал, если бы в 2001 году не вышел на экраны документальный фильм «Экспорт вреда» (Exporting Harm), снятый компанией **Basel Action Network**. Картина довольно дорого обошлась ее создателям: китайское

Фотография ребенка посреди свалки e-waste в китайском городе Гуию облетела весь мир.

Без оптимизации энергопотребления сделать компьютеры «зелеными» не получится. Трубы электростанций, ежеминутно загрязняющие атмосферу, — отличный тому пример.

правительство оценило ее чуть меньше чем в $1,5 млн — именно на такую сумму компании было выписано разного рода штрафов. Но главное — фильм сыграл свою роль в мировом экологическом движении. Люди зашевелились.

Пути отступления

Федеральное агентство США по борьбе с загрязнением окружающей среды (USEPA) совместно с общественной организацией **Greener World Media** разработало в 2001 году неофициальную концепцию **Green Computing**, основная цель которой — защитить планету от вредного влияния компьютеров и их братьев по кремнию. Звучит страшновато, но на самом деле суть концепции вполне разумна: нам предлагают сократить энергопотребление (так как электроэнергия пока что добывается в основном «грязными путями» вроде сжигания нефти), научиться правильно перерабатывать отслужившее железо и снизить количество вредных веществ, содержащихся в комплектующих. В 2004 году концепцию поддержал Европарламент, годом позже она вошла в основную программу защиты окружающей среды ООН.

Проблемами утилизации и переработки компьютеров и прочей электроники в большинстве стран занялись вполне серьезно, появились специальные компании, занимающиеся утилизацией техники. Правда, несмотря на то, что в лабораториях давно придуманы методы для безболезненной переработки любых компонентов, в большинстве случаев технику просто расчленяют на составные части для повторного использования — так же, как в Гуию, только безопаснее для окружающей среды и здоровья людей.

Коммерческая переработка электронных отходов влечет за собой немало положительных моментов: производителям приходится выпускать меньше новых компонентов (ведь можно использовать старые повторно), уменьшается цена новых изделий за счет использования уже готовых деталей, исчезает необходимость складирования старой техники — в общем, выигрывают все.

Организовать процесс переработки на глобальном уровне пока еще очень сложно — нужно договориться с государством, продумать доставку груза к перерабатывающим заводам… да и мотивировать пользователей думать головой и не выкидывать поломанный системный блок в мусорную корзину не так просто. Крупные продавцы компьютеров вроде **Dell**, **Apple** и **HP** уже представили специализированные сервисы по переработке использованных компьютеров и комплектующих: они забирают старую систему при покупке новой, а затем перерабатывают ее или продают заново с соответствующим ценником. Компании уверяют, что все полученные компьютеры и компоненты складируются и перерабатываются прямо в США. Детали утилизационных процессов, правда, не уточняются.

Во многих развитых странах регуляцией оборота электронных отходов занимается правительство. К примеру, на территории Европы действует акт **Waste Electrical and Electronic Equipment Directive**, который диктует нормы по сбору и переработке всех типов электроники, а в Штатах есть федеральные законы о контроле оборота e-waste. В Японии, Южной Корее и Тайване все еще строже — правительство требует, чтобы производители перерабатывали как минимум 75% выпускаемой продукции самостоятельно.

В нашей стране ситуация с электронными отходами пока не так обострена (вернее, на нее просто никто не обращает внимания), поэтому у нас нет ни одного завода по переработке электроники, нет специальных служб, которые вывозили бы подобные отходы, и, разумеется, нет никаких налогов на e-waste. При этом Гринпис прогнозирует, что объем выбрасываемой электроники в ближайшие годы возрастет в 3-5 раз.

Многие страны в последние пару лет ввели высокие налоги на компьютеры и прочую технику, используемую крупными компаниями: мол, содержишь парк машин — плати по доллару с системного блока. Что самое интересное, бороться таким образом с очередной мировой угрозой кинулись не только знаменитые гиганты-гринписовцы вроде США и Швеции, но и такие далекие от экологических

Молоко за вредность

Процессор

Бериллий. Замедляет рост костей, разрушает нервную систему.

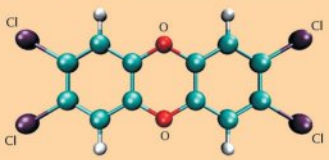
Материнская плата

Ртуть. Вызывает язвы желудка и кишечника, сужает сосуды.

Кадмий. Вызывает рвоту и судороги.

Свинец. Поражает печень, вызывает малокровие и заболевания легких.

Монитор



Диоксины. Вызывают рак, нарушают обмен веществ.

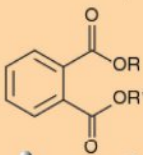
Видеокарта

Поливинилхлорид. Вызывает заболевания кожи и слизистых.

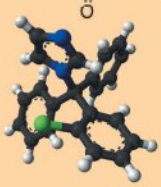
Корпус

Шестивалентный хром. Вызывает заболевания легких, слизистых, кожи.

Бром. Провоцирует сердечно-сосудистые заболевания, поражает кроветворные органы.

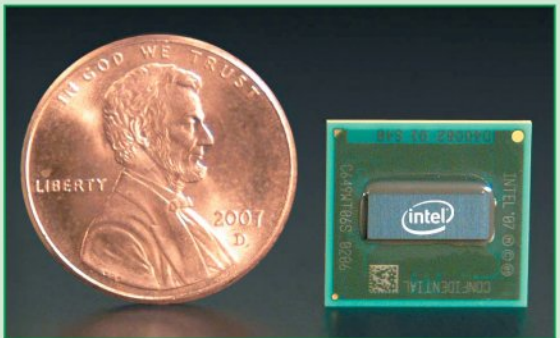


Фталаты. Поражают почки и печень, вызывают генетические мутации.



Полихлорированный бифенил. Нарушает обмен веществ, вызывает генетические мутации.

Компания Samsung не постеснялась указать, что винчестеры серии EcoGreen работают на пониженной скорости. Тем более тесты показывают, что падение производительности не так критично.



Процессоры Intel Atom открыли сразу несколько новых рынков и продвигают концепцию дополнительных компьютеров для дома. Впрочем, компьютеры на их основе на большее и не годятся.

истерик страны — Объединенные Арабские Эмираты, Египет, Филиппины. В России подобный закон рассматривается уже четвертый год и все никак не может пройти нижнюю палату парламента.

Война совести

С проблемой токсичных субстанций в технике все оказалось сложнее. На первый взгляд, внимания ей сразу стали уделять куда больше, чем свалкам: уже практически все производители комплектующих рассказали миру, что используют теперь сплошь экологически чистое сырье. Однако на самом деле многие технологии не позволяют заменить тот же свинец ни на что другое — устройство просто не будет работать или быстро выйдет из строя. Поэтому большая часть «экозаявлений» — это, по сути, отвлекающий маневр.

Dell перестала использовать поливинилхлорид? Зато огнеупорные корпуса их ноутбуков сделаны из материала, пыль которого вызывает аллергию у 20% людей. **MSI** смогла полностью избавиться от кадмия? Зато в ее продуктах появилась ртуть. Нашумевший экотелефон **Nokia 3110 Evolve** состоит из перерабатываемых материалов «всего-то» наполовину — зато в нем есть убойная доля поливинилхлорида.

Масла в огонь постоянно подливают сообщества защитников окружающей среды во главе с Гринписом. Эти ребята провели уже не одну акцию протеста, призывая отказаться от токсичных субстанций в электронике. Но, как ни странно, самым действенным методом воздействия на мировые корпорации стал постоянно обновляемый график самых «зеленых» производителей на сайте Гринписа (***www.greenpeace.org***): после его публикации в мае 2007 года продажи «зеленого аутсайдера», компании Apple, в США резко упали на 12%. Правда, интерес покупателей к экологичной технике схлынул почти так же быстро, как и появился, но многие компании стали прикладывать больше усилий, чтобы не повторить судьбу «надкушенного яблока».

В феврале 2003 года озабоченные проблемой европейские власти приняли директиву, известную как **RoHS** (Restriction of Hazardous Substances). Прописанные в RoHS законы вступили в силу 1 июля 2006 года — по новым правилам вся ввозимая на территорию Европейского союза электроника не должна содержать шести самых токсичных субстанций. В список запрещенных материалов вошли свинец, ртуть, кадмий, шестивалентный хром, полибромированные бифенилы и полибромированный дифенил.

Конечно, наложить полный запрет на эти вещества Еврокомиссия не смогла — выполнить такое требование в данный момент просто технически невозможно. Так что пришлось идти на компромисс: в итоге в каждом однородном элементе электронного устройства, ввозимом в Евросоюз, может содержаться не более 0,1% запрещенного материала (кроме кадмия, его должно быть не более 0,01%). При этом под однородным элементом понимается единый миниатюрный образец в конструкции устройства. Чтобы было понятней, представьте малюсенький переключатель на материнской плате — он состоит из корпуса, контактов, рычага, пружины и так далее. Так вот, под однородным элементом понимается каждый из компонентов такого вот переключателя. Вообразите, насколько тяжело проверять весь ввозимый товар на соответствие RoHS. И тем не менее сегодня на мировом рынке присутствуют миллионы электронных устройств с логотипом RoHS на коробках.

Впроголодь, но за идею!

Избавление от вредных примесей и тяжелых металлов идет полным ходом, свалки заполняются железками, остается воплотить в жизнь третью часть концепции «зеленых» вычислений — оптимизировать энергопотребление компьютеров. И по сравнению с этой задачей две предыдущие — детские игры.

Об энергосбережении производители комплектующих задумались уже довольно давно, и даже успели неплохо обкатать технологии на мобильных компьютерах — там-то экономия вообще на первом месте. У компании **AMD** подобная «экологичная» технология называется **Cool 'n' Quiet**, и с процессором она умеет вытворять настоящие чудеса: в зависимости от нагрузки ЦП изменяет частоту и напряжение отдельных ядер, полностью отключает неиспользуемые блоки (например, кэш-память L2) и автоматически перегружает данные из отключенного L2-кэша в общий для всех ядер L3-кэш. У **Intel** аналогичная система называется **SpeedStep** — появилась она годом раньше, но управляет процессором куда менее тонко.

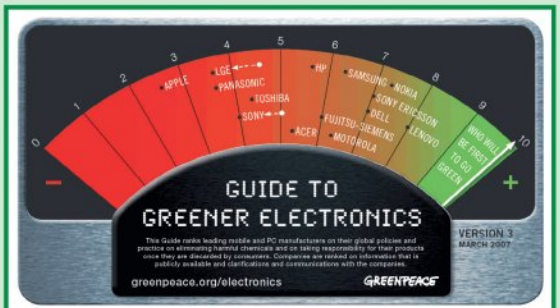
В последнее время к производителям ЦП присоединились разработчики жестких дисков — второго по важности компонента компьютера с повышенным энергоаппетитом. Компании **Western Digital** и **Samsung** активно продвигают «зеленые» линейки винчестеров **Caviar Green** и **EcoGreen**. Носители действительно потребляют меньше энергии — терабайтная модель **Western Digital WD10EACS** утягивает порядка 12 Вт под нагрузкой, тогда как конкуренту **Hitachi** требуется 18 Вт. За счет чего такая экономия? Все довольно просто — эти диски работают на скорости 5400 оборотов в минуту (против 7200 у стандартных моделей). Кстати, Samsung об этом честно говорит в спецификациях на сайте, а вот Western Digital предпочла о такой мелочи тактично умолчать. В целом пониженная скорость вращения шпинделя — не такой уж критичный показатель, ведь «зеленые» винчестеры предназначены в основном для складирования разнообразной информации. Но мало кто согласится потерять 30% производительности ради «какой-то там помощи природе».

Современные видеокарты, особенно мощные модели для игроков, потребляют куда больше энергии, чем любой центральный процессор. Например, для конфигураций с ATI Radeon HD 4870 X2 рекомендуют блок питания аж на 600 Вт (!). Производственные партнеры **ATI** и **NVIDIA** стараются доработать видеокарты самостоятельно — они изменяют дизайн печатной платы, улучшают систему подачи питания, регулируют частоты. На рынке уже доступны экономичные модели **Galaxy GeForce 9800 GT Low Power**, **Albatron Radeon HD 4830 Green** и другие. Оптимизированные видеокарты избавляются от дополнительных разъемов питания, получают новые малошумные системы охлаждения.

С недавних пор и сами разработчики графических чипов стараются как-то урезать аппетиты своих детищ. К примеру, режимы обработки 2D и 3D теперь отделены друг от друга — во время несложных операций (таких как просчет интерфейса операционной системы) видеокарта будет работать на пониженной частоте и есть меньше электричества. Стоит же запустить игру, и встроенная прошивка автоматически переключит графический чип и память на более высокие частоты, изменит подаваемое питание.

В свое время ATI и NVIDIA пытались продвинуть гибридную концепцию — задействовать интегрированный в материнскую плату графический чип для простейших операций и

Производители видеокарт не отстают от общей моды — для оптимизации питания моделей начального уровня изменяются текстолиты, исчезает дополнительный разъем питания.



Рейтингом Greenpeace Green Guide можно даже шантажировать: сейчас, во время очередного экобума, недостаточно «зеленая» продукция продается плохо.

переключаться на отдельную видеокарту для обработки игр (Hybrid Crossfire и Hybrid SLI соответственно), но… **Microsoft** не захотела поддержать технологию из-за того, что «системы с гибридной графикой могут быть нестабильными». В итоге **Windows 7** создавалась без их учета.

В последнее время на рынке появилась и «непрожорливая» оперативная память — ее делает компания **Kingston**. Плашки с пометкой Low Voltage потребляют гораздо меньше энергии, но поскольку работают они на низких частотах, то поддерживает их пока весьма ограниченное количество материнских плат.

Энергосбережение добралось и до мониторов — многие производители анонсировали энергосберегающие модели. Дальше других продвинулась компания **Eizo** с линейкой дисплеев **EcoView**. В переднюю панель ее флагмана, монитора **EV2303W**, встроен датчик присутствия, который незаметно следит за пользователем. Стоит встать с кресла и уйти из поля видимости датчика, как экран потухнет. Сенсор освещенности определяет количество света в комнате и автоматически подстраивает яркость экрана. В выключенном состоянии EV2303W потребляет всего 0,7 Вт энергии (это в среднем на 40% ниже моделей конкурентов). Компания **NEC**, в свою очередь, представила монитор **MultiSync E222W** — устройство потребляет на 50% меньше энергии, а при его производстве используется вдвое меньше ртути по сравнению с другими моделями.

Кормилец компьютера

Но самая большая энергопроблема, конечно, с блоками питания. До сих пор ни один из них не может похвастаться высокой эффективностью работы — при преобразовании переменного тока из электрической сети в постоянный ток компьютера энергия расходуется впустую и рассеивается в виде тепла. Средний показатель по рынку еще год назад составлял 70-75% КПД.

В 2004 году на конференции **ACEEE Market Transformation Symposium** была представлена концепция **80 PLUS**. По новым правилам блоки питания должны были выдавать не менее 80% эффективности при 20, 50 и 100%-ной нагрузке. Для дополнительного давления на производителей спецификации 80 PLUS были включены в энергетический стандарт **Energy Star 4.0** (специализированные нормы энергопотребления для компьютерных компонентов). Производителям БП ничего не оставалось, кроме как принять новые правила, и к сегодняшнему дню на рынке уже есть более 200 моделей БП с поддержкой стандарта.

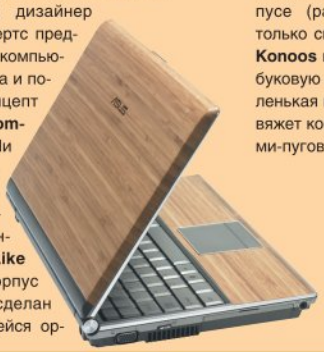
При этом останавливаться на достигнутом никто не собирается: в первом квартале 2008 года разработчики 80 PLUS представили три новых уровня стандарта — **80 PLUS Bronze** (эффективность 82-85%), **80 PLUS Silver** (85-88%) и **80 PLUS Gold** (87-90%). Спецификации 80 PLUS Bronze вошли в обязательные условия соответствия стандарту Energy Star 5.0. До верхней планки Gold пока не добрался ни один из инженерных образцов разрабатываемых БП.

Из всего этого вполне можно собрать не очень дорогой «зеленый» компьютер. При этом электричества он в среднем будет тратить на 30-35% меньше, чем компьютеры всех других цветов радуги, аллергии и прочих болезней не вызовет и на экологию планеты повлияет значительно меньше. Ну а поскольку сегодня экотехнологии внедряют только в самые современные продукты — и производительность такой системы будет достаточно высокой. О том, как, из чего и за какие деньги можно собрать свой собственный «зеленый» компьютер, читайте на следующей странице.

На грани безумия

В ответ на очередное воззвание Гринписа начать, наконец, делать компьютеры из переработанных или экологически чистых материалов многие дизайнеры разродились целым ворохом оригинальных идей.

Британский дизайнер Ширли А. Робертс предлагает делать компьютеры из картона и показывает концепт **Disposable Computer**, китаец Ли Чань представляет еще более сумасшедший концепт **Felt Like Home**, где корпус компьютера сделан из разлагающейся органической шерсти (вместо пластика и металла), австралийская дизайнерская студия **Liberty Bells** придумывает «дышащие» корпуса из дерева и тканей. Компания **ASUS** делает ноутбук **Bamboo** в бамбуковом корпусе (разумеется, бамбук используется только специально выращенный), компания **Konoos** придумывает к нему внешнюю бамбуковую клавиатуру **Konoos Bambook**, маленькая гордая дизайнерская студия **Gribby** вяжет компьютерные мыши **Kukubu** с глазами-пуговками...



Спасти планету

Экобум охватил уже всю планету — уже даже на Кубе проходят митинги в поддержку Green Computing. К 2012 году Европарламент планирует разработать новые нормы содержания вредных веществ в компьютерных комплектующих, которые заменят RoHS, еще через два года в США вступает в силу свежий закон об обороте электроники, а в России, наконец, достроится первый завод по переработке техноотходов. Строят его под Екатеринбургом, и в это дело уже вложились практически все крупные акулы IT-индустрии, от MSI до FSP.

А вообще, как ни странно, пока что самые действенные экологические меры, предпринятые различными производителями техники, касаются упаковки их товаров. К примеру, компания Nokia с 2006 года в массовом порядке перешла на выпуск более компактных коробок для своих телефонов (объем снизился наполовину), а Kingston и Gigabyte стали делать упаковки только из переработанного картона. Интересно, что это сказывается не только на экологичности самих коробок (на них требуется меньше бумаги), но и на логистических издержках: одно грузовое место занимает большее количество аппаратов, снижаются расходы на перевозки — соответственно, меньше сжигается и горючего. Дешево и сердито. ■

Процессоры AMD Phenom II продвинулись по карьерной лестнице — энергопотребление понизилось, производительность возросла. Теперь и конкурировать с Intel не стыдно!

Война активистки Эрин Брокович все же принесла плоды — шестивалентный хром теперь запрещен к использованию в электронной технике.

Директива RoHS вынудила производителей избавиться от вредных химикатов. Продукция с таким вот логотипом говорит о том, что устройство полностью соответствует нормам.

Intel Core 2 Duo E7500

Ядро Wolfdale, частота 2,93 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 3 Мб

3700 руб.

Intel Core 2 Quad Q9400

Ядро Yorkfield, частота 2,67 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 6 Мб

7000 руб.

Все новые процессоры Intel поддерживают технологию Enhanced Intel Speedstep Technology. Благодаря ей процессор умеет уменьшать напряжение питания и тактовую частоту ядер, а то и вовсе отключать часть ядер во время низкой нагрузки.

Gigabyte GA-EX58-UD5

Intel X58 Express, Socket LGA1366, 800/1066/1333/2100 МГц DDR3 (до 24 Гб), PCIe x16, PCIe x8, PCIe x1, PCIe x4, PCI, SATA II, IDE, звук, USB 2.0, FireWire, LAN

9000 руб.

Gigabyte GA-MA790GP-UD4H

AMD 790GX, Socket AM3/AM2+/AM2, 800/1066/1200 МГц DDR2 (до 16 Гб), PCIe x16, PCIe x1, PCI, IDE, SATA II, звук, USB 2.0, FireWire, LAN

7350 руб.

Технология Ultra Durable 3, по которой делают материнские платы Gigabyte, пожалуй, самая «зеленая» на всем рынке. Прогрессивный Dynamic Energy Saver регулирует энергопотребление в зависимости от режима работы платы, повышенное содержание меди позволяет помимо всего прочего экономить на охлаждении, а твердые конденсаторы гораздо проще и качественнее перерабатываются, не загрязняя окружающей среды.

4200 руб.

OCZ Technology Gold AMD Edition Low Voltage

DDR3 2 Гб PC3-10666 SDRAM

Оперативная память OCZ Tehnology Low Voltage потребляет меньше энергии, чем ее собратья, но при этом не уступает им в производительности. К сожалению, количество материнских плат, поддерживающих эту технологию, можно пересчитать по пальцам.

2600 руб.

Kingston Low Voltage Fully Buffered KVR800D2D4F5V

Компания Kingston была первооткрывателем на рынке оперативной памяти с низким энергопотреблением. На сегодняшний день существует уже около десятка различных планок Low Power (как DDR2, так и DDR3), поддерживаемых множеством материнских плат.

Western Digital 2 TB Caviar Green

2 Тб, SATA II, 5400-7200 об/мин, 32 Мб

3200 руб.

G.Skill Titan 256 GB SSD

256 Гб, SATA II, 2,5 мм

Самыми экономичными хранителями информации на сегодняшний день все-таки остаются твердотельные накопители, SSD. По сравнению с жесткими дисками они почти не потребляют энергии (их потребление ниже на 80%), не шумят и не ломаются — SSD не страшна даже тряска. Однако используют их все равно редко: во-первых, это пока слишком дорого, во-вторых — максимальный объем SSD далек от идеала, а в-третьих — срок жизни твердотельных накопителей ограничен определенным числом циклов чтения-записи.

2450 руб.

Gigabyte ODIN+ Ge- G500A-C1

600 Вт, ATX12V 2.3, 85% КПД

Блоки питания Gigabyte серии Odin+ поддерживают стандарт 80 Plus Gold — их эффективность составляет порядка 85%. Кроме того, эти блоки питания умеют управлять вентиляторами, снижая обороты при возможности, поэтому общее энергопотребление снижается еще на 25-30%.

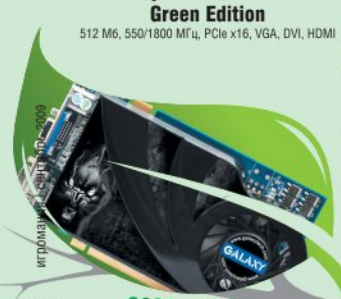
3000 руб.

Galaxy GeForce 9800 GT Green Edition

512 Мб, 550/1800 МГц, PCIe x16, VGA, DVI, HDMI

Серия видеокарт GeForce Green Edition работает на пониженных частотах.Это существенно снижает энергопотребление, но при этом негативно влияет на производительность — карточка «зеленой серии» работает чуть менее шустро, чем ее стандартные собратья. Правда, выиграете вы все равно больше: мало того, что счет за электричество сократится, так еще и количество вредных веществ, которыми вы дышите каждый день, уменьшится втрое — корпус карты сделан из гипоаллергенного и тугоплавкого пластика.

2690 руб.



AMD Phenom II X4 920

Ядро Toliman, частота 2,4 ГГц,
Socket Am2+, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 2 Мб

Технология Cool'n'Quiet, реализованная сегодня практически во всех процессорах AMD, пришла на смену системе PowerNow!, использовавшейся только для мобильных решений. Она еще более эффективно управляет энергопотреблением и снижает тепловыделение на 15-20%.

3850 руб.

AMD Phenom X3 8750 Black Edition

Ядро Deneb, частота 2,8 ГГц,
Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб

5750 руб.

MSI K9A2-Platinum

AMD 790FX, Socket AM2/AM2+,
600/533/667/800 DDR2 (до 8 Гб),
PCIe x16, PCIe x1, PCI, IDE,
SATA II, звук, USB 2.0, FireWire, LAN

MSI X58 Pro-E

Intel X58 Express, Socket LGA1366,
800/1066/1333/2100 МГц DDR3 (до 24 Гб),
PCIe x16, PCIe x8, PCIe x1, PCIe x4,
PCI, SATA II, IDE, звук, USB 2.0, FireWire, LAN

6600 руб.

Технологии MSI Ecolution созданы в первую очередь для того, чтобы бороться с излишним энергопотреблением. Так, благодаря энергосберегающим решениям MSI, их материнские платы экономят на 10% электричества больше, чем большинство их конкурентов, и существенно сокращают таким образом выбросы CO2 в атмосферу. Кроме того, вся продукция компании с начала 2009 года упаковывается в экокартон — специальную переработанную бумагу.

Серия жестких дисков Samsung EcoGreen отличается низким энергопотреблением, относительной бесшумностью и холодным нравом. Увы, платить за это приходится производительностью: диск вращается со скоростью 5400 об/мин и потому цикл его чтения и записи почти вдвое медленнее «энергоемких» собратьев.

Samsung EcoGreen HD103UI

1 Тб, SATA II, 5400 об/мин, 32 Мб

2880 руб.

Жесткие диски Western Digital серии Caviar Green умеют менять скорость своего вращения в зависимости от режима работы. Так, используя минимальную скорость 5400 об/мин в «режиме покоя», вы сможете экономить до 30% электроэнергии. Кроме того, на сегодняшний день Caviar Green — это самые тихие жесткие диски в мире.

Konoos Bambook

USB 2.0, 104+4 клавиши, проводная

1100 руб.

Клавиатура и мышь Konoos Bambook сделаны из натурального бамбука.

Основной конкурент Gigabyte на рынке БП 80 Plus Gold — компания FSP. Сегодня она предлагает гораздо больше моделей блоков питания с этой технологией. Однако общая эффективность этих устройств пока все-таки ниже — 82 против 85%.

FSP Everest 80 PLUS 600

600 Вт, ATX12V 2.3, 82% КПД

2750 руб.

Мониторы серии ViewSonic VG27 соответствуют стандарту Energy Star и поддерживают режим энергосбережения, который уменьшает расход потребляемой энергии на величину до 40%. Корпуса их сделаны из тугоплавкого пластика, не содержащего токсичных веществ, а содержание ртути составляет меньше 0,06%.

14 970 руб.

ViewSonic VG2427wm

VGA, DVI, USB 2.0, 20000:1,
30 кд/м2, Full HD 1080p

Большие и маленькие

OLPC XO

Знакомьтесь — OLPC XO, самый экологичный компьютер на планете. Сделан из экологически чистого сырья, заряжается от солнечных батарей и динамо-машины, стоит меньше $50. За последний год этот компьютер взял уже восемь наград на различных конкурсах и продолжает побивать все возможные рекорды энергоэффективности. Эх, если бы производительность у него еще была посолиднее…

Fujitsu Siemens Scenic E

Бытует мнение, что экокомпьютеров для корпоративного сегмента не бывает. Однако это совсем не так — такие устройства есть, причем уже довольно давно живут и здравствуют. Правда, позволить их себе может далеко не каждая компания — цена у «зеленых» решений в среднем в полтора раза выше, чем у их коллег всех прочих цветов радуги. Например, за компьютеры Fujitsu Siemens Scenic E австралийскому офису компании Google пришлось выложить пару миллионов долларов (по $600 за каждую машину). Зато теперь компания может с полной уверенностью заявлять, что на самом деле предоставляет своим сотрудникам максимально безопасные для здоровья рабочие места.

Bull Bullx

Единственный в мире «зеленый» суперкомпьютер сделала компания **Bull**. Ее многопроцессорное детище, **Bullx**, не только сделан сплошь из экологически чистых материалов, но и умеет тонко управлять собственным энергопотреблением — не хуже многих настольных решений. При больших объемах вычислений и экономия электроэнергии получается внушительная — 20% от миллионов киловатт. Правда, стоит такой экомонстр от нескольких тысяч до миллиона евро в зависимости от комплектации.

Черная молния

Обзор видеокарты MSI N260GTX Lightning Black Edition

Игорь Холопов

Технические характеристики ● **GPU**: NVIDIA GTX260 ● **Количество потоковых процессоров**: 216 ● **Частота ядра**: 680 МГц (655 МГц по умолчанию) ● **Частота потока процессоров**: 1458 МГц (1404 МГц по умолчанию) ● **Частота памяти**: 2100 МГц (2000 МГц по умолчанию) ● **Память**: 1792 Мб GDDR3 ● **Шина памяти**: 448 бит ● **Поддержка DirectX**: DirectX 10/10.1 ● **Поддержка OpenGL**: OpenGL 2.1 ● **Интерфейсы**: HDMI, DVI, D-sub ● **Потребляемая мощность**: 225 В

Разгон компьютерных комплектующих давно перерос стадию домашнего увлечения нескольких тысяч технически подкованных энтузиастов. Сейчас эта разновидность «любви к железу» превратилась в нечто среднее между азартным развлечением и экстремальным видом спорта для молодых механизаторов. Борьба за производительность ради производительности постепенно уступила место соревнованию: лишняя сотня мегагерц или десяток fps способны стать поводом не только для личной радости, но и для гордости в рамках сообщества. Создаются общемировые рейтинги оверклокинга, в интернете открываются базы данных по разгону, организуются даже турниры и соревнования между мастерами паяльника и мультиметра.

Осознав размах движения, а также возможность поднять свой рейтинг и заработать серьезную репутацию, в гонку включились и компании-производители, образовав с оверклокерами своеобразный симбиоз. У состязания открылся второй фронт: на стороне покупателей все стараются выяснить, чье «разгонное кунгфу» окажется сильнее, а среди производителей — кто сможет предложить устройство с наибольшим разгонным потенциалом.

Черный ящик

Одной из самых дружественных оверклокерам компаний является **Micro-Star International** (**MSI**), еще в 2002 году выпустившая удачный видеоадаптер **MS-8866** на чипе **GeForce 4 MX 440**. Это, казалось бы, бюджетное устройство позволяло в ходе разгона поднять производительность платы почти на треть от базовой! Неудивительно, что MSI сразу стала иконой, на которую молятся оверклокеры. К счастью, компания не стала почивать на лаврах и продолжила разработки в этой области. И вот недавно российский офис тайваньского компьютерного гиганта предоставил нам на тестирование армейский черный ящик с надписью «**MSI N260GTX LIGHTNING Black Edition**».

Под аскетично черным пластиком коробки, навевающим ассоциации с кейсом для хранения пистолета, обнаружились: довольно компактная видеокарта, целая стопка документации и дисков с драйверами и необычная железка с сенсорной панелью — аппаратное управление разгоном, **AirForce Panel**. То, что перед нами лежит вовсе не гражданский образчик видеокарты, заметно даже невооруженным глазом, и дело не только в коробке.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
CPU	Intel Core i7 920 BOX
RAM	Kingston HyperX DDR3 (2x 1 Гб)
Motherboard	Gigabyte GA-EX58-UD5
Video	MSI N260GTX 1792Mb Lightning Black Edition
Monitor	Acer G24
HDD	Seagate Barracuda ST3750640AS
PSU	FSP Epsilon 1010W

3DMARK VANTAGE	
CPU	17313
GPU	10084
Score	11259

OVERCLOCKING TEST		
	standart	overclock
GPU	655	678
Memory	999	1053
Shader	1404	1458

TOM CLANCY'S HAWK	AA x4, AF x16		AA x8, AF x16	
	std	over	std	over
1680x1050	166	172	155	160
1920x1080	153	157	143	146

CRYSIS WARHEAD	AA x4, AF x16		AA x8, AF x16	
	std	over	std	over
1680x1050	35,91	38,13	32,17	33,47
1920x1080	34,12	37,33	30,07	32,37

DEVIL MAY CRY 4	AA x4, AF x16		AA x8, AF x16	
	std	over	std	over
1680x1050	120,76	121,79	103,59	117,48
1920x1080	99,48	107,44	88,58	93,98

Вся элементная база устройства обладает высоким качеством и в плане надежности всецело отвечает требованиям военных стандартов MIL-PRF-55365 и MIL-PRF-39003.

Первое, что бросается в глаза при взгляде на видеокарту, — двухслотовая активная система воздушного охлаждения **MSI Twin Frozr**. Конструктивно она состоит из основания, непосредственно соприкасающегося с поверхностью видеочипа, пяти тепловых трубок и большого алюминиевого радиатора. На радиаторе установлены и прикрыты пластиковой панелью два малошумящих вентилятора — их скоростью вращения можно управлять. Несколько небольших алюминиевых радиаторов закреплено и в других местах печатной платы, требующих усиленного охлаждения. По итогам

тестирования используемая схема оказалась весьма эффективной: в процессе разгона, речь о котором пойдет чуть ниже, температура видеокарты повысилась всего на три градуса.

В конструкции десятислойной печатной платы, на которой выполнена видеокарта, используются твердотельные и полимерные (Hi-c CAP) конденсаторы со сроком службы в 2,5 раза дольше, чем у обычных. Кроме того, число фаз питания было впервые увеличено до десяти, составленных по схеме 8+2. Приятный бонус для оверклокеров: на видеокарте изначально предусмотрены так называемые **V-Check Points** — точки проверки напряжения ядра и памяти в ходе разгона. Для измерения напряжения на них можно воспользоваться стандартным мультиметром.

MSI AirForce Panel подключается по USB-интерфейсу и либо встраивается в свободный 5,25-дюймовый отсек системного блока, либо просто ставится на стол. При помощи ее сенсорного блока и индикаторов можно изменять параметры работы видеокарты, а также контролировать напряжение на ядре при разгоне. Помимо прочего, на панели есть ряд пресетов для игр, офисной работы, просмотра фильмов и так далее — они вынесены на отдельные сенсорные кнопки и переключаются в горячем режиме.

На задней стороне устройства, помимо классических портов DVI и D-sub, присутствует также HDMI-интерфейс, способный одновременно передавать HD-аудиосигнал и видеоданные высокой четкости (1080p).

Red goez fasta!

Сразу оговоримся: мы не ставили перед собой задачу во что бы то ни стало разогнать N260GTX до третьей космической. Во-первых, с этим уже вполне успешно справился известный оверклокер **hipro5**, а во-вторых — чистое искусство имеет мало общего с повседневной эксплуатацией. Так что мы решили не пользоваться жидкоазотными (да и вообще любыми дополнительными) системами охлаждения — гораздо интереснее было посмотреть, на что видеокарта способна в обычных условиях. А способна она на многое.

Базовые частоты нашего экземпляра составляли 655/999/1404 (GPU/Memory/Shader clock), и дальнейший разгон мы производили без помощи сторонних программ, используя только встроенные средства. Итоговая частота, достигнутая в результате оверклокинга, была выше в среднем на 4,2% — и это без замены охлаждения. В игровых тестах это вылилось в 5-6-процентную прибавку к fps. Это далеко не предел — частоты можно смело повышать и далее, стоит лишь предварительно озаботиться дополнительным охлаждением платы.

В качестве тестовой трассы использовались современные игры **Tom Clancy's HAWX**, **Crysis Warhead** и **Devil May Cry 4**, в двух разрешениях — 1680x1050 и 1920x1080. Подробный разбор полетов и статистику fps можно посмотреть в таблице, но самое главное — даже в максимальных настройках частота кадров не падает ниже 30.

Самым тяжелым из трех игровых тестов, разумеется, стал Crysis Warhead, на полную катушку использующий мощности современных видеоадаптеров. В рамках этого теста N260GTX Lightning вышла на уровень мощности базового GTX275, а в рамках дополнительного тестирования на разрешении 2560x1600 даже обогнала его!

Молниеносный прорыв

MSI выпустила на рынок видеокарт один из самых интересных продуктов за последнее время. Он уникален как дизайном, так и техническими характеристиками. Единственный спорный элемент комплектации, как ни странно, панель AirForce. К ее функционалу и качеству исполнения нет никаких претензий — вопрос исключительно в необходимости. MSI Lightning была оптимизирована еще на стадии разработки, и ее разгонный потенциал не слишком велик — все манипуляции с панелью едва ли дадут суммарный выигрыш больше 50 МГц. И так ли уж часто возникает необходимость переключаться между пониженным и повышенным режимами работы? С куда большей вероятностью настройка будет произведена один раз и не изменится в дальнейшем.

Отдельно хочется похвалить систему охлаждения — она отлично держит температуру и при этом практически бесшумна. При полностью нагруженном GPU датчик показывал чуть больше 60 градусов, а шума вентиляторов не слышно вовсе.

Разумеется, высокое качество ведет за собой повышенную стоимость, но крайне приятно, что MSI не стала задирать цену на устройство. Рекомендованная розничная цена на видеокарту составляет всего 12 600 рублей, и этих денег она однозначно стоит.

И последняя, но очень важная новость: в презентации, посвященной продукту, представители компании MSI уточнили, что Lightning — не просто единичная модель, но начало целой серии оптимизированных устройств. Что ж, ждем MSI Lightning на базе GTX275! ■

ВСЕ ПОД КОНТРОЛЕМ!

Новая линейка игровых манипуляторов от Gembird

Николай Жогов

О том, как полезны в хозяйстве разного рода специализированные игровые контроллеры, написано уже столько статей и заметок, что их хватило бы на увесистый томик советов начинающему игроку. Поэтому на сей раз обойдемся без стандартных вступлений: да, геймпады — это удобно, и без них никуда, но это не самое главное. Куда важнее тот факт, что их еще надо уметь подбирать. И если вы владелец PC и используете преимущественно эту игровую платформу, будьте готовы к тому, что на выбор правильного манипулятора вам придется потратить не один час. Особенно если у вас не так много свободных средств и вы не готовы платить $300-$500 за один только геймпад.

Четыре в одном

Не так давно на российском рынке появилась компания **Gembird**, предлагающая достаточно качественные игровые манипуляторы по разумным ценам. Ее устройства интересны прежде всего тем, что двух одинаковых среди них не найти — каждое разрабатывалось под определенные задачи (и для определенной аудитории) и потому довольно сильно отличается от других. Если вы ярый фанат персоналок и игру на консолях считаете занятием недостойным, то лучшим выбором для вас будет геймпад **Gembird JPD-FFB-A**.

Набор органов управления у этой модели заслуживает уважения: пара удобных стиков, четыре шифта, традиционная крестовина и тринадцать кнопок — включая одну волшебную по имени Turbo. Предназначение этой чудо-клавиши — многократное повторение действия за одно нажатие. Пользоваться ей довольно просто: зажав Turbo и придавив какую-нибудь другую кнопку, вы активируете для нее турборежим; повтор тех же действий возвращает все на свои места.

Пара вибрационных моторчиков, создающих эффект обратной связи, оставила у нас очень хорошее впечатление: работают они четко и строго по делу, руки от них не устают, а погружение в игру получается полным. Из приятных мелочей можно отметить еще наличие пары разъемов mini-jack на обратной стороне геймпада — владельцам игровых гарнитур они определенно придутся по душе.

Основа у контроллера довольно удобной формы, но вот материал, из которого изготовлен манипулятор, подобран не очень удачно — в потных руках скользит. А если оставить его на полчаса на ярком солнце, вся комната будет резко пахнуть резиной.

В отличие от большинства собратьев JPD-FFB-A умеет быть не только геймпадом. Помимо обычных режимов работы, аналогового и цифрового, у него есть еще два — мультимедийный и симуляционный. В первом кнопки джойстика волшебным образом превращаются в клавиши управления медиаплеером, так что переключать песни теперь можно не только не выходя из игры, но даже не доставая клавиатуры. Во втором геймпад эмулирует мышь и клавиатуру. Зачем это нужно, не очень понятно (особенно учитывая несоответствие количества клавиш), но вдруг кому пригодится. Режим, в котором устройство работает в данный момент, подсвечивается соответствующей лампочкой-индикатором.

Цена устройства — 690 руб.

Простой, но универсальный

Вторая модель Gembird, на которую мы решили обратить внимание сегодня, — **JPD-FFB-M**. Она, конечно, куда скромнее, чем JPD-FFB-A: и кнопок у нее меньше (пять против девяти), и режимов работы всего два, и даже аудиоразъемов на корпусе нет. Зато работать умеет не только с PC, но и с консолями PlayStation 2 и 3. Собственно, для консолей он и разрабатывался.

Но самое главное — для бюджетной модели JPD-FFB-M выполнен даже чересчур качественно. Тут уже никаких проблем с материалами нет, форма удобна, эргономика максимальна. Обратная связь работает безупречно, порой даже лучше, чем у PC-собрата, — и это притом что из двух моторчиков в корпусе сохранился всего один (второй убрали, чтобы снизить стоимость устройства). В игре джойстик ведет себя грамотно, определяется без проблем. Кстати, через специальный переходник его можно подключить и к Xbox 360. Несмотря на то что производителями это вроде как не предусмотрено, Xbox легко распознает геймпад и работает с ним безо всяких ошибок.

Стоит JPD-FFB-M около 750 руб.

■ ■ ■

Удобство контроля над игровым процессом — это то, что зачастую отделяет хорошую игру от посредственной в глазах игрока. Только вот представления об удобстве у всех очень разные, поэтому к выбору игрового контроллера стоит подходить со всей ответственностью. Геймпады, которые мы рассмотрели в этой статье, — далеко не единственные на рынке, но по соотношению «цена — качество» дают сто очков вперед большинству конкурентов. Так что, если вы не готовы платить сотни долларов за возможность «вручную» управлять игровым персонажем, советуем вам приглядеться к этим моделям. ■

Gembird JPD-FFB-A

Gembird JPD-FFB-M

Компания USN Computers предустанавливает
подлинное программное обеспечение Microsoft®

компьютерные деликатесы

АЙТИ МЕНЮ

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

железно-оптимально, убойно-графично

ПК USN LEVEL 516

new edition

предустановлена
Microsoft® Windows Vista™ Home Premium
Microsoft® Office Home and Student 2007

www.usn.ru
www.it-menu.ru
(495)727-3355

© Владельцем товарного знака Microsoft и логотипа Microsoft, зарегистрированных на территории США и/или других стран, и владельцем авторских прав на их дизайн является корпорация Microsoft®.

Реклама

Покоритель вершин

Тестирование компьютера Kit Gamer 550X

Николай Жогов

Технические характеристики ● **Процессор:** Intel Core i7-920 (Socket LGA 1366, 2,8 ГГц, 8 Мб L3) ● **Материнская плата:** Asus Rampage II Gene (Intel X58, Socket LGA 1366, DDR3-1333, PCI, PCIe x4, 2x PCIe x16, 6x DDR3 DIMM, звук, 2x Gigabit LAN, FireWire, ATX) ● **Память:** 3x 1 Гб DDR3-1333 ● **Видеокарта:** 2x AMD Radeon HD 4890 (1 Гб) ● **HDD:** Seagate ST31000528AS 1 Тб (7200 об/мин, SATA-II), Seagate ST3160023A 160 Гб (7200 об/мин, IDE) ● **Оптический привод:** Pioneer BD-ROM BDC-202 ● **Блок питания:** Ascot A-520 Silent Pro ● **Корпус**: Ascot Black Edition ● **Операционная система:** Windows Vista Ultimate ● **Цена**: 61 550 руб.

С каждым годом компьютеры в сборке отъедают все больше и больше места на рынке. Люди не хотят собирать системники сами, большинству проще прийти в магазин и купить уже готовое решение. Не найти в продаже компьютер, словно бы собранный специально для тебя (вне зависимости от того, что нужно, печатную машинку или крутой игровой системник), уже практически невозможно. Сегодня у нас на тестировании мощный игровой компьютер **Kit Gamer 550X**.

Открываем заветную коробку с системником, освобождаем его из цепких лап картона и пенопласта, любуемся. Матовый черный корпус с серебристой отделкой. На левом боку неспешно вращаются два 120-мм вентилятора, один 120-мм живет спереди (все три работают на вдув). Сзади расположился еще один вентилятор, работающий на выдув. Первые два и передний вентилятор работают на вдув, правый — на выдув. Большую часть поверхности верхней крышки занимает жесткая решетка, через которую воздух поступает внутрь, — она достаточно прочная для того, чтобы можно было класть сверху диски, книги и ноги. Есть встроенный кардридер, полноценный Blu-Ray привод и специальный отсек на верхней крышке корпуса с тремя USB-портами, аудиовходом и аудиовыходом. На внешнем LCD-дисплее показывается температура комплектующих, скорость вращения вентиляторов и прочая полезная информация.

Gamer 550X — система класса «круто и дорого», в сокете угнездился процессор семейства **Intel Core i7**. Странно только, что не топовый — сборщики отдали предпочтение **Nehalem** с частотой 2,8 ГГц. Из материнской платы на нас глядят три модуля DDR3, по гигабайту каждый. Сама плата, кстати говоря, была выбрана необычная — **Asus Rampage II Gene**. Она имеет формфактор micro-ATX, но при этом относится к экстремальной линейке Republic of Gamers, среди ее достоинств — поддержка multi-GPU-конфигураций, причем как SLI, так и CrossFire. Сборщики из **Kit Computers** предпочли последнюю и оснастили 550-го парой **Radeon HD 4890**. В целом первый осмотр обнадеживает — такой компьютер обязан летать и права ползать просто не имеет.

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

PCMark05 1.2.0		
CPU	Memory	Overall
8919	6789	9310
3DMark Vantage		
CPU	GPU	Overall
17339	15797	P16156

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

Crysis Warhead		
Режим	1680x1050	1920x1080
High + AF x16 + AA x4	41	38,9
High + AF x16 + AA x8	43,2	41,2
Devil May Cry 4		
Режим	1680x1050	1920x1080
High + AF x16 + AA x4	256	239
High + AF x16 + AA x8	247	220
Tom Clancy's HAWX		
Режим	1680x1050	1920x1080
Max + AF x16 + AA x4	131	131
Max + AF x16 + AA x8	127	128

Наши ожидания полностью оправдались. Синтетические тесты дают превосходные показатели: в Vantage компьютер набрал более 16 000 очков в режиме Performance, это великолепный результат. Игровые тесты компьютер тоже расщелкал без видимых заминок. В **Tom Clancy's HAWX** количество кадров в секунду уходит за сотню, в **Devil May Cry 4** — за две сотни! Все это — на большом 24-дюймовом мониторе с максимальным разрешением. Даже крайне ресурсоемкий **Crysis** пошел на компьютере без всяких тормозов.

■■■

Для сборки хорошего компьютера на самом деле хватает всего двух компонентов: мощных комплектующих и прямых рук. У Kit Computers и с тем и с другим, как выяснилось, все в порядке — так что если желание возиться с железками самостоятельно у вас отсутствует, а внушительных значений fps очень хочется, то к Gamer 550X определенно стоит присмотреться. Цена, кстати, на удивление привлекательна: да, до бюджетности этому компьютеру далеко, но, если собирать из тех же комплектующих компьютер самостоятельно, получится дешевле процентов на 5 максимум. Учитывая общий порядок цен — сумма незначительная. ■

msi™

MSI рекомендует Windows Vista® Home Premium

Серия X-Slim X340

Реклама. Товар сертифицирован.

ЛЕГКИЙ · ТОНКИЙ · ЭЛЕГАНТНЫЙ

технологии нового поколения для ультратонких ноутбуков

Высокоэффективные технологии энергосбережения

Эксклюзивная технология MSI Vivid

Широкоэкранный дисплей 13" с соотношением сторон 16:9

Windows Vista Home Premium

Работайте не выходя из дома.

Поделитесь прекрасными мгновениями своей жизни благодаря ОС Windows Vista®.

Попробуй WiMAX с Intel Inside®

intel Centrino inside™

Ищи знак Intel Inside®

ru.msi.com

MSI X340 работает на технологии Intel® Centrino®
MSI X340 комплектуется подлинной Windows Vista® Home Premium

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, логотип Intel, Intel, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран.

Неприкосновенный запас

Тестирование аккумулятора FSP Traveler Power Bank

Юлия Иванова

Технические характеристики ● **Входное напряжение:** 17-19 В ● **Выходное напряжение:** 19 В/3,42 А; 5 В/1,5 А ● **Защита от короткого замыкания:** есть ● **Время зарядки:** 3,5 часа ● **Питание:** от электросети ● **Блок питания:** внешний ● **Емкость аккумулятора:** 4400 мАч ● **Размеры внешние:** 190,1x78x27,3 мм ● **Вес:** 500 г ● **Количество переходников:** 20 ● **Цикл жизни:** до 500 перезарядок ● **Рабочая температура:** 0 – 45°C ● **Цена:** 3215 руб.

Главная причина, по которой большинство людей покупает ноутбуки, — мобильность. Внутренняя начинка, мощность, внешний вид… это все оценивается потом, главное — узнать, сколько проработает ваш ноутбук в автономном режиме и что вы при этом успеете на нем сделать. К сожалению, цифры пока что не очень радуют: самые живучие ноутбуки способны проработать на одном заряде от силы часов пять, и то — если перевести их в экономичный режим, практически полностью убрать подсветку экрана и поотключать лишние ядра процессора.

Можно, конечно, обзавестись солнечной батареей, прикупить пачку проводов и заряжать ноутбук от автомобильного прикуривателя или накопить целый запас дополнительных аккумуляторов. Но есть более элегантный способ решить проблему — завести собственный внешний блок питания. На первый взгляд он мало чем отличается от дополнительного аккумулятора, но возможности его куда шире: мало того, что с помощью внешнего БП вы сможете вовремя зарядить свой ноутбук (а также мобильный телефон, фотоаппарат и еще целую кучу устройств), так он еще и защитит технику от перепадов напряжения в сети и послужит хорошим ИБП. А главное — такое устройство еще и сильно сократит количество проводов и адаптеров, поселившихся в вашем дорожном чемодане.

Коробка с электричеством

Одно из лучших решений в этом сегменте представляет компания **FSP**, известный во всем мире производитель блоков питания, ИБП и батарей (на ее продукции работает добрая половина ноутбуков — **Acer**, **ASUS**, **Hewlett-Packard**, **Dell** и **Lenovo**). Ее внешний блок питания **Traveler Power Bank** представляет собой полукилограммовую черную коробочку, размером не сильно превышающую сетевой фильтр ноутбука. Четыре мягкие ножки, пугающая надпись «взрывается при неправильной эксплуатации», три разъема USB и два разъема питания, вход и выход. Ко всем трем есть целая россыпь переходников: с помощью TPB можно зарядить ноутбук любого производителя, более 300 моделей мобильных телефонов, запитать любые устройства, имеющие 5-вольтовый mini-USB, и даже, при желании, зарядить аккумулятор автомобиля.

На лицевой панели устройства есть два удобных переключателя с индикаторами: один показывает мощность заряда и высчитывает оставшееся время работы подключенного устройства, другой переключает режимы — с зарядки (устройство пропускает ток через себя и заряжается само) на непрерывную подачу тока (устройство отдает свою энергию) и обратно.

Практическая польза

Заряжается TPB от сети. Причем он может делать это как отдельно, так и одновременно с зарядкой ноутбука — для этого нужно подключать ноутбук к розетке не его фирменным адаптером, а через TPB. В первом случае на полную зарядку аккумулятора понадобится около двух часов, во втором время увеличится до 3,5 часов, зато ваш ноутбук будет дополнительно защищен от скачков напряжения.

Никто не запрещает подключить к Traveler Power Bank одновременно несколько устройств — например, ноутбук и мобильный телефон. Емкость встроенного аккумулятора — 4400 мАч, что в переводе в «практическую пользу» дает примерно 3,5 часа работы среднестатистического ноутбука одновременно с зарядкой КПК и мобильного телефона. PlayStation Portable в наших тестах продержалась почти тридцать часов, а смартфоны **Nokia** серии N способны «питаться» таким способом почти две недели.

Это простенькое по сути устройство произвело на нас очень приятное впечатление, с ним действительно гораздо удобнее. И потратить на такое чудо три тысячи не очень-то и жалко, особенно учитывая тот факт, что фирменная батарея для ноутбука той же емкости стоит обычно раза в полтора дороже.

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076
BLADE GROUP OF COMPANIES

COWON S9

WWW.COWONRUSSIA.RU

НОВЫЙ ПЛЕЕР
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ

ВРЕМЯ РАБОТЫ ДО 55 ЧАСОВ В РЕЖИМЕ АУДИО И ДО 11 ЧАСОВ В РЕЖИМЕ ВИДЕО
ПОДДЕРЖКА БОЛЬШИНСТВА ЗВУКОВЫХ ФОРМАТОВ
ПРОСМОТР ВИДЕО БЕЗ ЛИШНЕЙ КОНВЕРТАЦИИ
3.3" AMOLED СЕНСОРНЫЙ ЭКРАН
2-Х ЯДЕРНЫЙ ПРОЦЕССОР
ВОСХИТИТЕЛЬНЫЙ ЗВУК

ТВЕРДОЕ ТЕЛО

Тестирование SSD-накопителя Imation S-Class

Игорь Холопов

Технические характеристики ● **Тип носителя:** SSD ● **Структура памяти:** двухканальный MLC ● **Размер ячейки:** 2 бита ● **Емкость:** 64 Гб ● **Цена:** 4800 руб.

Однорядная память SIMM неспешно мутировала в трехканальный DDR3. Флоппи-дисководы ушли в прошлое, уступив место Blu-ray-приводам. И даже мышки променяли тяжкий механический труд резинового шарика на высокоточные лазеры. Изменения коснулись и традиционных носителей информации — жестких дисков. За 53 года жизни они успели изрядно похудеть (самые первые диски весили несколько десятков килограммов, потом на длительное время харды «похудели» до 5-6 кг), в тысячи раз увеличить собственную емкость и научиться работать гораздо быстрее.

Но все-таки главный конструктивный недостаток HDD, наличие движущихся частей, так никуда и не делся. Целая плеяда наследственных заболеваний — от солидного энергопотребления и склонности к перегреву до хрупкости конструкции и сильного шума — успела уже так утомить компьютерных сборщиков, что появление на рынке нового типа устройств для хранения данных вызвало целую бурю эмоций.

От жесткого — к твердому

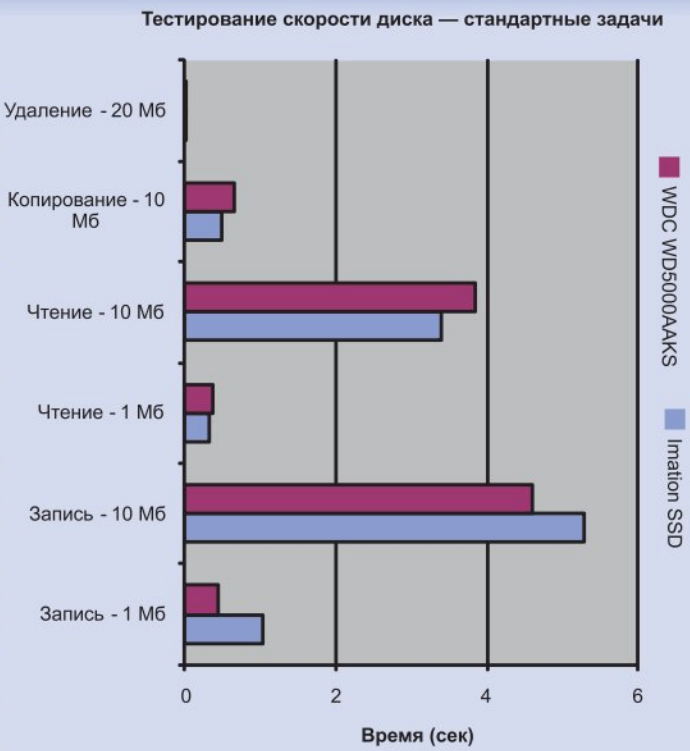
Твердотельные накопители (Solid State Disc, или просто SSD) были надежными, легкими, практически бесшумными и очень холодными. И работали они при этом быстрее, чем HDD. Минусов у технологии нашли всего три — четко ограниченное время жизни (SSD выдерживает строго определенное количество циклов записи/чтения), медленная работа с маленькими файлами (меньше 1 Мб) и высокая стоимость. Последняя проблема до сих пор так и не побеждена, но с первыми двумя уже давно борются — и, надо сказать, весьма успешно.

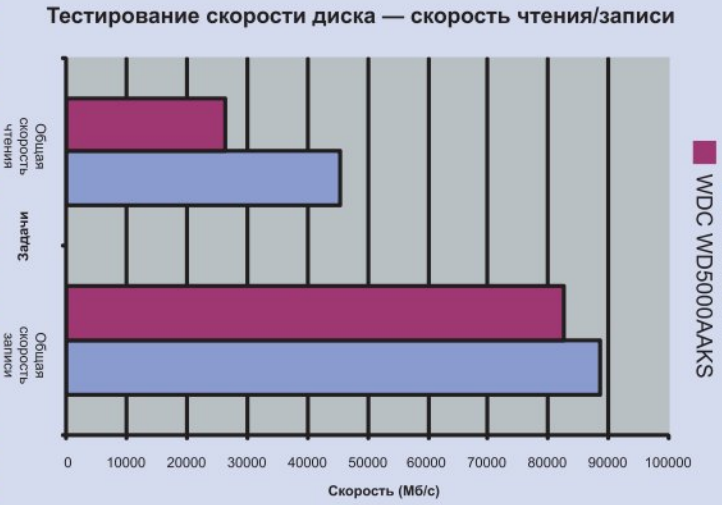
Самое близкое, с чем можно сравнить SSD, — это не магнитный диск, а обычная флэшка (Flash-memory), успевшая за последние годы проникнуть буквально всюду: от фотоаппаратов и диктофонов до мобильных телефонов. И то и другое устройство состоит из ячеек памяти, в которых лежат кристаллы, поворачивающиеся при прохождении через них тока в определенное положение, считываемое специальным элементом. Скорость записи и чтения информации благодаря такому механизму получается гораздо большей, чем в случае с HDD (ведь теперь не нужно даже раскручивать диск), да и сохранность данных становится более надежной — сколько бы вы ни роняли SSD, положение кристаллов в ячейках от этого не изменится.

Самые первые SSD делались по технологии SLC: каждая ячейка памяти имела только два уровня напряжения, 1 и 0, и храниться в ней мог строго 1 бит информации. Позже появились многоуровневые структуры памяти, MLC, в которых уровней напряжения было уже четыре: 11, 10, 01 и 00, поэтому информации помещалось уже гораздо больше. Однако и вероятность ошибки бита была выше, а алгоритм определения коррекции ошибок, используемый для ячеек такого типа, уменьшал доступный объем памяти, снижал производительность… в общем, вроде как технология вперед прыгнула, но после слегка попятилась. Помимо прочего, у чипов с одноуровневыми ячейками SLC и скорость записи в три раза превышала показатель MLC, а скорость чтения была лучше на 40%. Но делать SLC большого объема все равно было слишком дорого — исследования в

	IMATION SSD, сек	WDC WD5000A AKS, сек
Запись - 1 Мб	1,029	0,457
Запись - 10 Мб	5,289	4,605
Чтение - 1 Мб	0,341	0,371
Чтение - 10 Мб	3,387	3,84
Копирование - 10 Мб	0,497	0,666
Удаление - 20 Мб	0,022	0,007
Общая скорость записи	88571	82684
Общая скорость чтения	45587	26257

В комплекте к SSD Imation прилагаются специальные провода и программное обеспечение Acronis True Image HD, существенно облегчающее перенос данных со старого диска на новый.





области твердотельных накопителей продолжились.

В середине лета на рынке появился новый тип SSD, основанный на MLC. На сей раз вместо обычных ячеек MLC используются ячейки двухканальные, причем все они дублируются и друг друга контролируют — в итоге сама система получается гораздо более надежной, емкость чипа увеличивается ровно в два раза. Затраты на производство устройств, как ни странно, при этом уменьшились почти в два раза.

Первая ласточка

Одним из первых дисков, созданных по новой технологии, стали SSD голландской компании **Imation**, ведущего мирового производителя твердотельных накопителей. Устройства с двухканальными MLC-ячейками выпускаются в двух новых сериях — **M-Class** и **S-Class**: первая предназначена для корпоративного сегмента (на этих дисках будут собираться стационарные компьютеры), вторая представляет собой линейку внешних накопителей. Помимо технических инноваций, устройства обеих серий отличаются холодным нравом, удивительной бесшумностью и тонким корпусом (толщина диска в кожухе — 14,5 мм). Кроме того, в комплекте к новым накопителям прилагается целый комплект, облегчающий владельцу компьютера переход с HDD на SSD: программное обеспечение **Acronis True Image HD** для переноса операционной системы и данных, кабели USB-to-SATA или SATA и шнур для внешнего питания.

В нашей стране в продажу диски этих серий пока еще не поступили, но Imation предоставила нам для тестирования инженерный образец устройства **Imation S-Class** объемом 64 Гб (уже к концу года в продаже появятся SSD S-Class емкостью 512 Гб). Посмотрим, способен ли твердотельный накопитель противопоставить своему магнитному собрату что-нибудь, кроме оригинальной конструкции.

Скорость кристаллов

Основными числовыми характеристиками для дисков являются скорость записи/чтения и время выполнения стандартных задач (копирования, перемещения, удаления). Поэтому в качестве оппонента для SSD мы выбрали типичного представителя современных жестких дисков — **Western Digital WD5000AAKS** (500 Гб, 7200 об/мин). Нас интересовала реальная производительность устройства, а потому скидок и поблажек никому из участников забега мы не делали — оба устройства были брошены в пучину бенчмарка **Drive Speed Checker**. Результаты нас приятно удивили: если еще год назад флэш-устройства не могли сравниться с HDD, то сегодня скорость чтения/записи SSD превышает скорость «традиционных» дисков более чем в полтора раза. Правда, проблему медленной записи небольших (меньше 1 Мб) файлов новая технология так и не решила.

Чтобы проверить работу накопителя с данными, разбросанными на диске в случайном порядке, мы воспользовались утилитой **Crystal Disk Mark**. Результаты снова оказались отличными: тесты показывают, что новый SSD справляется с нелинейным считыванием (то есть читает данные, находящиеся на разных участках диска) гораздо быстрее, нежели жесткий диск. А ведь запуск операционной системы или любого приложения требует именно такого чтения. И чем больше размер файла, тем ощутимее будет преимущество твердотельных накопителей: в отличие от винчестера, SSD не приходится «тянуться» за отдельными участками информации, время доступа ко всем блокам данных одинаково мало.

■■■

Можно сказать, что светлое будущее почти настало. Скорости SSD сильно превзошли скорость обычных жестких дисков. Вот только цена, которую приходится платить за технический прогресс, все еще отпугивает: мало того, что сами по себе твердотельные накопители стоят немалых денег, так их еще и менять придется гораздо чаще, чем жесткие диски. Если в случае с HDD самой частой причиной покупки нового диска становится недостаточная емкость старой модели, то у SSD все упирается в срок жизни устройства.

Несмотря на всю прелесть технологии двухканальных MLC, живучести твердым дискам все еще недостает. Да, время работы на отказ увеличилось почти в десять раз и достигло 100 000 циклов чтения/записи, но по сравнению со средним сроком жизни HDD это все-таки мало. Так что вопрос, менять ли все носители информации в своем родном компьютере на SSD, остается открытым. Нам кажется, что оправданно это пока только в случае с ноутбуками, где очень важно низкое энергопотребление и отсутствие нагрева. ■

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Артур Джангиров

Вот сидим мы тут с вами, компьютеры улучшаем, а в мире ужас что творится. Аналитики объявили, что дно кризиса уже пройдено, все компании бросились подсчитывать убытки… и выяснили, что убытки оказались заметно больше, чем они рассчитывали. Полетели головы, галстуки и форменные фуражки, но самое ужасное — изменилась политика многих компаний в отношении развивающихся рынков. И нам все это не предвещает ничего хорошего.

Продажи компьютеров в России за последний год резко упали — настолько, что у нас теперь есть все шансы потерять лидирующие позиции в списках перспективных развивающихся рынков. А вместе с этим упустить возможность одними из первых в мире получать доступ к новинкам из мира компьютеров, которых и так с каждым днем становится все меньше и меньше. Первым пострадает самый важный для нас с вами сегмент — игровые компьютеры, затем перестанут приезжать новые неттопы и мультимедийные решения… единственный класс устройств, который точно не исчезнет с прилавков магазинов, — это, пожалуй, нетбуки, ведь более бюджетное решение сложно себе представить. В общем, печальная нас ожидает картина. Но, возможно, ненадолго — ведь если дно кризиса пройдено, то дела в компьютерной индустрии постепенно пойдут на лад.

Пока же будем реалистами и воспользуемся тем, что уже есть в продаже. Попробуем для конфигураций на базе **AMD** увеличить количество ядер в используемых процессорах. Для **Intel** используем процессоры с более высокой частотой. Не оставим без внимания и видеокарты: если в топовых конфигурациях мало что изменится по сравнению с прошлым месяцем, то в бюджетных вариантах есть из чего выбрать.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7 940 BOX (ядро Bloomfield, частота 2,93 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	19990
Системная плата: ASRock X58 SuperComputer (Intel X58 + ICH10R, 4x PCIe x16, 3x PCI, 6x DDR3 1066-2000 макс. до 24 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, eSATA, IDE, USB 2.0, IEEE 1394, 2x Gigabit LAN)	9845
ОЗУ: DDR3 kit 3x 2 Гб PC14400 OCZ Reaper	6990
Видеокарта: ASUS GeForce GTX295 1,7 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	19190
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST32000542AS 2 Тб (5900 об/мин, 32 Мб, SATA II)	10372
Оптический привод: Lite-On DH-4B1S (SATA, BD-ROM/R, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	8740
Корпус: Thermaltake Tai-Chi Silver-Black w/o PSU AL + водяное охлаждение + БП FSP Epsilon 1010 Вт	21000
Системный блок:	**96127**
Клавиатура + мышь: Logitech Revolution MX5500 (беспроводная, Bluetooth, сенсор мыши 1600 dpi)	6400
Колонки: Microlab X27 5.1 (тип: 5.1, 360 Вт, 20-20000 Гц, 80 дБ)	17150
Монитор: LG W3000H-BN (IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 5 мс, 370 кд/м2, 1000:1, DVI, USB)	48500
Системный блок и периферия:	**168177**
Замена ЦП: Intel Core i7 975 BOX (ядро Bloomfield, частота 3,3 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	23691
Замена видеокарты: дополнительная ASUS GeForce GTX 295 1,7 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	19190
Дополнительные DDR3 kit 3x 2 Гб PC14400 OCZ Reaper	6990
Со всеми наворотами:	**218048**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X3 8650 BOX (ядро Toliman, частота 2,3 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 2 Мб)	3450
Системная плата: Gigabyte GA-M720-US3 (NVIDIA nForce 720D, PCIe, PCI, DDR2 667-1200 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN)	2350
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	920
Видеокарта: Sapphire ATI Radeon HD 4650 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	1990
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3320613AS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	990
Корпус: 3Q Propeller no PSU, neon, black + БП FSP-400PNF (400 Вт, 12 см, 20+4 pin)	3815
Системный блок:	**15015**
Мышь: A4Tech X6-10D (1000 dpi, лазерная, проводная)	245
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: SVEN SPS-611 (тип: 2.0, 18 Вт, 40-18000 Гц, 75 дБ)	1520
Монитор: Samsung 2023NW (TN, 20 дюймов, 1680x1050, 8 мс, 300 кд/м2, 1000:1, VGA)	5500
Системный блок и периферия:	**22670**
Замена ЦП: AMD Phenom X4 9650 (ядро Agenda, частота 2,3 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 2 Мб) BOX	1050
Замена видеокарты: Sapphire ATI Radeon HD 4850 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDCP)	2410
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	760
Со всеми наворотами:	**26890**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7400 BOX (ядро Wolfdale, частота 2,83 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 3 Мб)	4650
Системная плата: Gigabyte GA-EP43-S3L (Intel P43 + ICH10, PCIe, PCI, 4x DDR2 667/800/1066 макс. до 8 Гб, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, S/PDIF-out (коаксиальный, оптический), Surround-out, Gigabit LAN)	2600
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	920
Видеокарта: ASUS GeForce 9500 GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, VGA, DVI, TV)	2010
Seagate Barracuda ST3320613AS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	990
Корпус: INWIN J508T Midi Tower (450 Вт, 12 см, 20+4 pin)	2700
Системный блок:	**15370**
Мышь: Genius NetScroll 200 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	255
Клавиатура: Genius G-KB 220 Multimedia (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	515
Колонки: Microlab SOLO 4 (тип: 2.0, 56 Вт, 75-31000 Гц, 80 дБ)	3280
Монитор: ViewSonic VA2413Wm (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м2, 1000:1, VGA)	7999
Системный блок и периферия:	**27419**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q8200 BOX (ядро Yorkfield, частота 2,33 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 4 Мб)	1210
Замена видеокарты: Zotac GeForce 9800 GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI)	1870
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	760
Со всеми наворотами:	**31259**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X4 9650 BOX (ядро Agenda, частота 2,3 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 2 Мб)	4500
Системная плата: Gigabyte GA-M770-UD3 (NVIDIA nForce 770, PCIe, PCI, DDR2 667-1200 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN)	2690
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	920
Видеокарта: Sapphire ATI Radeon HD 4850 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDCP)	4400
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500320AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2170
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: 3Q Propeller no PSU, neon, black + БП FSP-450PAF (450 Вт, 8 см, 20+4 pin)	4000
Системный блок:	**19670**
Мышь: A4Tech XL-750BK (3600 dpi, лазерная, проводная)	795
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN MA-332 (тип: 2.0, 40 Вт, 30-20000 Гц, 75 дБ)	3050
Монитор: Samsung T220GN (TN, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, 300 кд/м2, 1000:1, VGA)	9600
Системный блок и периферия:	**33830**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 940 BOX (ядро Deneb, частота 3 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	3200
Замена видеокарты: Sapphire ATI Radeon HD 4850 Vapor-X 1 Гб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	990
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	760
Со всеми наворотами:	**38780**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Quad Q8200 BOX (ядро Yorkfield, частота 2,33 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 4 Мб)	5860
Системная плата: Gigabyte GA-EP43-DS3LR (Intel P43 + ICH10R, PCIe, PCI, 4x DDR2 667/800/1066/1200 макс. до 8 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, IEEE1394 (6 pin, 4 pin), S/PDIF-out, Surround-out, Gigabit LAN)	3390
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	920
Видеокарта: Zotac GeForce 9800 GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI)	3880
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500320AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2170
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: INWIN J508T Middle Tower (450 Вт, 12 см, 20+4 pin)	2700
Системный блок:	**19910**
Мышь: Genius Navigator 335 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	1110
Клавиатура: Genius ErgoMedia 700 slim(проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш)	1050
Колонки: Microlab SOLO 5 (тип: 2.0, 40 Вт, 60-31000 Гц, 85 дБ)	4610
Монитор: Acer G24oid (TN, 24 дюйма, 1920x1200, 2 мс, 400 кд/м2, 1000:1, VGA, DVI)	11910
Системный блок и периферия:	**38590**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q9400 BOX (ядро Yorkfield, частота 2,67 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 6 Мб)	3239
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 260 896 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	3226
Замена памяти: 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	760
Со всеми наворотами:	**45815**

В категории «**Дешево и сердито**» (меньше 15 000 руб.) поднимемся в линейках процессоров AMD и Intel на ступень выше. Теперь в нашем распоряжении окажутся **AMD Phenom X3 8650** и **Intel Core 2 Duo E7400** соответственно. Отбросим в сторону предрассудки и используем видеокарты с более быстрой памятью DDR3. К сожалению, чтобы втиснуться в рамки оговоренного бюджета, придется отказаться от эффективных систем охлаждения и продвинутых корпусов, однако при желании их всегда можно докупить «как-нибудь потом». За счет некоторой экономии увеличим объем жесткого диска — установим **Seagate Barracuda ST3320613AS** емкостью 320 Гб.

В более мощных системах категории «**Смерть тормозам**» (меньше 20 000 руб.) установим четырехъядерные **AMD Phenom X4 9650** и **Intel Core 2 Quad Q8200** — отличный задел на будущее. Правда средства на это улучшение конфигурации опять удалось изыскать лишь за счет экономии на корпусах и вентиляторах.

Революция в категории «**Займи, но купи**» (меньше 30 000 руб.) — **Socket LGA1366** и процессор **Intel Core i7 920** соответственно. Компьютер собран на базе относительно недорогой, но от этого не менее функциональной материнской платы **Gigabyte GA-EX58-UD3R**, построенной на базе чипсета **Intel X58**. Улучшением видеокарты и систем охлаждения можно будет заняться позже — как только пройдет первая волна эйфории от использования новой архитектуры.

В категории «**Тебя я видел во сне**» (цена не ограничена), как ни странно, тоже есть пара новинок. Во-первых, это новый жесткий диск от компании Seagate объемом 2 Гб и очень тихий (за комфорт придется расплатиться несколько пониженной производительностью дисковой системы компьютера). Вторая новинка — пожалуй, самый мощный на данный момент процессор, доступный для домашних компьютеров, **Intel Core i7 975** с тактовой частотой в 3,3 ГГц. Такую систему в комплекте с видеокартой **ASUS ENGTX295/2DI/1792MD3** (а то и двумя, если не тремя) вряд ли в ближайшее время удастся озадачить какой-либо игрой. Цена на подобное решение соответствующая. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 940 BOX (ядро Deneb, частота 3 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	7700
Системная плата: ASUS M3N-HT Deluxe/Mempipe (nForce 780a, PCIe, PCI, DDR2 667/800/1066 макс. до 16 Гб, 3-way SLI/CrossFire, звук, SATA II, eSATA, IDE, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, HDMI, Gigabit LAN)	4900
ОЗУ: 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1680
Видеокарта: Sapphire ATI Radeon HD 4850 Vapor-X 1 Гб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	5390
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31000333AS 1 Тб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	3150
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: 3Q BlackHawk, blue, neon (eSATA, black) + БП FSP BlueStorm II (500 Вт, 12 см, 20+4 pin)	6893
Системный блок:	**30703**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN Royal-1 (тип: 2.0, 30 Вт, 40-20000 Гц, 80 дБ)	4500
Монитор: Samsung T260 (TN, 26 дюймов, 1920x1200, 5 мс, 300 кд/м2, 1000:1, DVI, VGA , HDMI)	17600
Системный блок и периферия:	**55653**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 940 Black Edition (ядро Deneb, частота 3 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2170
Замена видеокарты: ASUS ATI Radeon HD 4890 1 Гб DDR5 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	3864
Дополнительные 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1680
Со всеми наворотами:	**63367**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

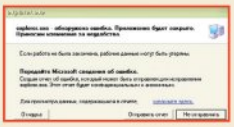
Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7 920 BOX (ядро Bloomfield, частота 2,66 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	9990
Системная плата: Gigabyte GA-EX58-UD3R (Intel X58 + ICH10R, 2x PCIe x16, 1x PCIe x4, 1x PCIe x1, 2x PCI, 4x DDR3 800-2000 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, IEEE 1394, Gigabit LAN)	6450
ОЗУ: 2x DDR3 2048Mb PC10666 Kingston	2100
Видеокарта: Zotac GeForce 9800 GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI)	3880
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500320AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2170
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: INWIN J508T Midi Tower (450 Вт, 12 см, 20+4 pin)	2700
Системный блок:	**28280**
Мышь: Microsoft Wireless Laser Mouse 5000 Black (1000 dpi, лазерная, беспроводная)	1690
Клавиатура: Genius LuxeMate 525 (проводная, 103 основных + 39 дополнительных клавиш)	1630
Колонки: Microlab PRO 3 (тип: 2.0, внешний усилитель, 90 Вт, 35-20000 Гц, 75 дБ)	6140
Монитор: Liyama ProElite B2409HDS-1(TN, 24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, 400 кд/м2, 1000:1, VGA, DVI)	17500
Системный блок и периферия:	**55240**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q9650 (ядро Yorkfield, частота 3 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 12 Мб)	3090
Замена видеокарты: ASUS 2x GeForce GTX 295 1,7 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	12950
Дополнительные 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1680
Со всеми наворотами:	**72960**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ
ЖЕЛЕЗО И СОФТ

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно три рубля.

Подскажите, как отключить всплывающее окно с текстом «Отправить отчет об ошибке в «Майкрософт»?



А как же стремление сделать этот мир лучше? Впрочем, отчеты об ошибках и вправду можно выключить. Для этого даже не придется нырять в глубины реестра. Достаточно зайти в свойства системы (**Панель управления -> Система**), затем щелкнуть по вкладке **Дополнительно** и нажать на кнопку **Отчет об ошибках**.

У меня не работает автозапуск. Вставляю диск в CD-ROM, а он не открывается автоматически — приходится открывать через Мой компьютер. Подскажите, проблема в приводе или ее можно исправить, не меняя железо?

Если содержимое самих дисков привод читает без проблем, значит, проблема исключительно программного свойства и спешить в магазин не нужно. Чтобы решить ее, запустите редактор реестра (**Пуск -> Выполнить -> regedit**) и найдите ветку **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Cdrom**. Значение переменной **AutoRun** должно быть равно единице.

Каким эмулятором для Xbox 360 лучше пользоваться?

Пока что существует всего один эмулятор Xbox 360, который можно считать рабочим лишь с большой натяжкой. Называется он **Cxbx**, скачать его можно на сайте ***Caustik.com***. Стоит, однако, иметь в виду, что Cxbx воспроизводит далеко не все функции оригинальной приставки. Кроме проблем с совместимостью игр, в нем отсутствует поддержка звука. Так что еще вопрос, стоит ли подобная овчинка выделки.

Недавно купил камеру, собираюсь снимать небольшие фильмы. Подскажите бесплатные видеоредакторы с хорошим функционалом, которые легко освоить.

Для начала стоит обратить внимание на **VirtualDub**. На протяжении последних пяти лет это лучшая из бесплатных программ для захвата и обработки видео, к тому же архив весит меньше полутора мегабайт. Именно с нее стоит начинать знакомство с видеомонтажом — функциональность высокая, а интерфейс достаточно простой, чтобы разобрался и новичок.

Кроме того, для первых шагов в создании видеороликов неплохо подойдет редактор **VideoSpin** от компании **Pinnacle Systems**. Увы, функции большинства бесплатных видеоредакторов сильно обрезаны по сравнению с платными, поэтому рано или поздно все же придется переходить на **Sony Vegas**, **Pinnacle Studio** или **Adobe Premiere**. Они того стоят — если вы, конечно, серьезно настроены.

В журнале не раз упоминалась невероятная производительность графических процессоров по сравнению с центральным. Почему тогда они до сих пор не вытеснили обычные CPU?

Потому что рынок комплектующих достаточно инертен. Дело в том, что мало создать мощный GPU и научить его общим расчетам — надо еще придумать под него материнскую плату, оптимизировать память и программы… А вообще, со временем такое вытеснение обязательно произойдет. Уже сейчас существует среда разработки **CUDA**, которая позволяет задействовать графические процессоры **NVIDIA** (начиная с восьмого поколения **GeForce**) для решения сложных вычислительных задач. На современном уровне развития технологий GPU еще не способен полностью заменить центральный процессор, да такая задача и не ставится, однако многие компании, в том числе **Intel** и **AMD**, работают над подобными проектами.

После установки игры BioShock на Windows 7 не обнаружил в игре звука. Скачал с вашего сайта патч 1.1 и установил его, но звук так и не появился. Что делать? Звук — Realtek HD 2.27.

Довольно распространенная проблема на системах со встроенным звуком. К сожалению, для карточек **Realtek** доступен только стандартный стереорежим — именно его и следует выставить в настройках игры. Если звук все равно не появляется — проследите, что установлены последние драйверы для звука Realtek и установите стереосмешивание в настройках Windows (**Пуск -> Панель Управления -> Звук**).

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку *«Горячая линия»* или *«Совет от читателя»* — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

Недавно поменял видеокарту Radeon x800 на ASUS EAH 3870. Игры стали работать по 2-5 минут, после чего компьютер перезагружается. Как это исправить?

Причин может быть много, но для начала стоит проверить свой блок питания. Если **Radeon x800** требует для работы всего 50 Вт, то **ASUS EAH 3870** ест уже 105 Вт. Старые блоки просто не потянут такую мощность. Проверьте также, подключен ли к видеокарте дополнительный 6-пиновый коннектор и не перегревается ли видюха при работе.

Расскажите о программе «Пеленгатор» (позволяет найти друга по номеру телефона). Действительно ли есть такая услуга? Или же нас водят за нос?

Подобная технология существует и достаточно давно. Однако доступна она лишь мобильным операторам и закрыта от широких масс — просто потому, что нарушает право человека на неприкосновенность частной жизни. Но есть и вполне легальные социальные сервисы (самый распространенный из них — **Google Latitude**), которые позволяют отследить местонахождение человека, но только при условии, что абонент лично запускает на своем телефоне соответствующее приложение. Общедоступных сервисов, работающих в одностороннем порядке, нет и, хочется верить, не будет.

В последнее время при работе в браузере я все время борюсь со всплывающими окошками сомнительного содержания, в которых мне предлагают плотские утехи за SMS. Причем стоит закрыть одно из них, как тут же появляется другое. Как избавиться от проблемы? Я использую Internet Explorer.

Вариантов несколько. Скорее всего, скрипты на html-страничках сбили настройки в вашем **Internet Explorer**. Чтобы вернуть все на круги своя, запустите IE и зайдите через меню в раздел **Сервис -> Свойства обозревателя**. Выберите вкладку **Программы** и щелкните по кнопке **Надстройки**. Тщательно проверьте, нет ли в списке подозрительных компонентов (с длинными странными именами, состоящими из бессмысленного набора букв и цифр), и в случае, если таковые обнаружены, нажмите на кнопку **Удалить ActiveX**. После — для верности — перезагрузите компьютер, так как многие файлы могут быть прописаны как системные и удалятся только при перезагрузке.

Если у вас не установлен антивирус, попробуйте скачать бесплатное антивирусное приложение (например, **Dr.Web CureIt!**) и провести полную проверку системы с его помощью.

У меня стояла Windows XP SP2, работала около года, потом компьютер стал сильно тормозить при загрузке. Переустановил Windows, около 3-4 дней все грузилось быстро, но потом опять начало тормозить. С чем это связано и как с этим бороться?

Проблема, видимо, не в операционной системе, а в тех программах, которые вы на нее ставите. Можно переустановить систему еще раз и, пошагово устанавливая программы, найти виновника, но если у вас нет на это времени — попробуйте просто почистить список автозагрузки. Сделать это можно как вручную, так и при помощи специальных программ (например, **Ccleaner**).

Для ручной чистки откройте **Пуск -> Выполнить**, введите команду **msconfig** и перейдите на вкладку **Автозагрузка**. В этом окне отключите те программы, которые вы не используете при каждом запуске компьютера.

Недавно купил себе новый монитор ViewSonic, подключил к компьютеру. Все работает, но по монитору периодически начинают бегать горизонтальные волны, как рябь по воде. Что с этим делать? Драйверы уже переустанавливал, не помогает.

Прежде всего нужно проверить, нет ли поблизости от вашего монитора сильного магнита — магнитные волны дают замечательные искажения изображения. Потом попробуйте поменять частоту развертки. Если и это не помогает, то проблема, скорее всего, в мелких перепадах напряжения в вашей электрической сети. Попробуйте подключить монитор к другой розетке или, еще лучше, используйте источник бесперебойного питания или сетевой фильтр.

При загрузке на мониторе появляются вертикальные полосы, чаще всего зеленые, а после экрана с Windows изображение пропадает вообще — на экране сплошная каша из полосок. В безопасном режиме загружается с сохранением полос, в режиме vga — без. Редко, но бывает, что загрузка происходит без описанных проблем. Подскажите, что это и во сколько в данном случае можно примерно оценить ремонт и сроки починки.

Варианта два: либо у вас перегревается видеокарта, либо, что вероятнее, повредился контакт, который соединяет ЖК-матрицу и плату монитора. Проверить это просто — подключить к компьютеру любой другой монитор: если проблема осталась, значит виновата видюха. В этом случае стоит озаботиться дополнительным охлаждением корпуса.

Если же полос на другом экране нет, придется относить сломанный монитор в сервис. Правда, только если у вас имеется на него гарантия — случай сам по себе гарантийный, вам просто бесплатно заменят матрицу. Если гарантии нет, лучше сразу нести монитор на свалку — ремонт обойдется вам дороже, чем покупка нового устройства.

Интервью: Алена Ермилова

АЛЕКСАНДР ПРОХОРОВ: «РАЗРАБАТЫВАТЬ ВИДЕОИГРЫ, ПРОПАГАНДИРУЮЩИЕ ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ, — ВЕРНЫЙ ПУТЬ К БАНКРОТСТВУ»

Русский ученый, профессор Александр Прохоров, получил грант Министерства обороны США. Сумма — $3,7 млн, деньги выделены на видеоигру, которая отучит американских солдат курить. Срок разработки — до 2011 года. Прототип у профессора Прохорова уже готов — это его третий проект, он работает с играми уже 8 лет. Мы созвонились и узнали, какие видеоигры нужны Америке, сколько курят в альтернативных школах и зачем в военных частях появятся цветные холодильники.

Обучающие игры — у вас в Америке это нормально воспринимается? В России «обучающая игра» — это что-то третьесортное, выпущенное в придачу к блокбастеру. Издатели часто так делают — продают какой-нибудь хит, а в нагрузку к нему впаривают десяток Petz 19, которые никто и брать-то не будет, но выпустить надо.

Мы начинали в 2001-м и сами не знали, как это будет восприниматься. Была задача — сделать интерактивную обучающую программу для детей. Перевернуть все с ног на голову, соединить игру с профилактикой — того же курения. В 2001-м это была даже не игра, а программа с игровыми компонентами. Но это был прорыв. Мы смогли сделать одновременно и информирующий, и хорошо принимаемый инструмент.

Я научный сотрудник в Онкологическом центре М. Д. Андерсона (один из лучших и старейших медицинских центров в стране, находится в Хьюстоне. — ***Прим. «Игромании»)***. Переехал сюда в 1991-м — не потому, что в Союзе было так плохо, а здесь так хорошо, — я не иммигрант. Меня пригласили поработать, и проекты так пошли, что обратно просто не отпустили. И я остался, потому что тут мог делать маленькие революции — хотя бы в сфере edutainment (производное от слов «обучение» и «развлечение»). Когда я работал в Центре профилактической медицины в России, таких возможностей не было.

В Escape with Your Life можно индивидуализировать персонажа. Школьникам это очень важно, но для обучающих игр подобного рода это инновация.

Здесь первая же наша программа позволила почти в три раза уменьшить количество курильщиков среди детей и подростков. Этого никакими лекциями не достичь. Что у вас, что у нас — приди в школу, начни рассказывать о вреде курения, дети сделают кислые лица: «Мы и так об этом все знаем, чего пришел, что мы, черных легких не видели?»

Действительно. И на пачках ведь пишут «Минздрав предупреждает...».

Да, поэтому предупреждать не было смысла, рекламу все смотрят. Мы решили испробовать программу на самой проблемной аудитории — на учениках альтернативных школ (это аналог российских классов коррекции). Там очень напряженная обстановка. Не могу сказать, что тюремная, но это очень непростые школы. Там молодежь проходит через металлодетекторы, все одеты в униформу, чуть ли не каждый — на учете в полицейском участке... Если ты в альтернативной школе поведешь себя неадекватно, то дальше только в тюрьму. Некоторых это заставляет сдерживаться, иногда кто-то даже возвращается в обычные школы. Но в целом контингент еще тот.

Дети, как вы понимаете, не самые bright... да, не слишком быстро схватывают, и мы решили, что если игра сработает там, то в обычных школах сработает и подавно.

В такой школе, наверное, курит любой ученик?

В том-то все и дело! Когда ты приходишь в обычный класс и пытаешься набрать группу курильщиков, дети обычно не говорят, что курят, боятся, что родители узнают. А этим бояться уже нечего — их родители знают много чего и похуже. Это было для меня сюрпризом: стоило в альтернативном классе спросить, кто курит, как четверть учеников сразу поднимали руку.

Геймплей Escape with Your Life отдаленно напоминает Doom — бегаешь по коридорам, открываешь двери и ищешь ключи.

В результате мы провели шестимесячное исследование. У нас было 239 учеников, и больше половины — 53% — бросили. Тогда у нас не было возможности проверить их ответы, но врать — в их-то положении! — им было абсолютно бессмысленно.

Чем вы их так напугали?

Их не напугаешь. У школьников нет каких-то серьезных поводов бросить курить — здоровье-то еще лошадиное. Говори им про рак в старшем возрасте, про мертворожденных детей, пугай статистическими данными — для них все это скучно. «Рак в старшем возрасте» — это для них через сто лет.

Хирургия? Круто, давай еще

Подростковая масса неоднородна. Мы стараемся сделать так, чтобы ребенок получил только ту информацию, которая ему интересна. Кто-то, например, играет в баскетбол — высоко прыгает, а дыхалки не хватает. «Это табак, — скажем мы. — С сигаретами никогда не стать знаменитым спортсменом». А у кого-то недавно родственник умер от рака легких — этому школьнику стоит рассказать про то, что выдыхаемый дым обжигает слизистые и т.д.

Игра для школьников называется **Escape with Your Life** («Выберись отсюда живым»), это флэш-аркада продолжительностью 40-45 минут, но дети всегда просят сыграть еще разок.

Фраза «Не найдется прикурить?» в видеоиграх звучит часто, но к табаку отношения имеет мало: трактуется она обычно вот так.

Школьник сам создает героя, сообщая игре свой возраст, пол, этническую принадлежность. Когда персонаж готов, мы спрашиваем, курит человек или нет. Если он говорит, что курит, мы спрашиваем, хочет ли он бросить. Он обычно говорит, что не хочет, и тогда мы его отправляем в путешествие по клинике.

Игра основана на мотивации. Мы не говорим: «Ага, куришь? Бросай через неделю!» Мы, напротив, говорим, что курить — это нормально. Многие курят и не могут или не хотят бросить — и это тоже нормально.

Вот наш герой появляется в клинике — открывает глаза, видит докторов, бродит по бесконечным коридорам, попадает в лифт... Кнопки лифта подписаны — приемный покой, рентгенология, крыша, посадочная площадка для вертолета... Популярнее всего 16-й этаж — хирургия. Там можно заглянуть в операционную и посмотреть видеозапись настоящей операции, во время которой у пациента удаляют часть легкого, пораженного раком. Мы не очень верили, что это пройдет, — я думал, детям будет страшно, противно, они не станут смотреть. Но они бодрячком: «Очень хорошо, — говорят. — Интересно. Давай еще».

Как-то не верится, что простыми видеороликами можно заставить кого-то бросить курить.

Есть расхожее мнение, что знание не изменяет поведение. Но все зависит от глубины знания. Те дети, что строят кислые мины, когда говоришь с ними о табакокурении, понятия не имеют, почему курить вредно. Спрашиваешь: «Курить плохо?» Отвечают: «Да-а, плохо». А когда спросишь, чем плохо, они не могут объяснить.

А наша игра дает полную картину с иллюстрацией, и не просто с фотографиями, как на пачках сигарет, а с видео. Более того, у нас там говорят живые люди — не нудные дяди в халатах, а их сверстники и знаменитости — Тони Хоук, например (мы с ним знакомы). Для детишек из сельских районов у нас есть Джефф Багвелл, очень известный бейсболист. Он рассказывает, почему не надо жевать табак, — в Америке это еще одна большая проблема. И игра действует! Эффект такой, как если бы Аршавин сказал: «С сигаретами я никогда бы не стал хорошим футболистом, потому что...»

Графически Escape with Your Life похожа на top-down-экшены родом из 90-х: ракурсом камеры, моделью перемещения, обстановкой.

Escape with Your Life до сих пор популярна?

Да, и не только она. Escape with Your Life — это наша первая полномасштабная видеоигра. А до нее была еще программа с игровыми компонентами, флэш-игра **ASPIRE** (A Smoking Prevention InteRactive Experience, ***www2.mdanderson.org/depts/aspire/site.html***).

Здесь ASPIRE поддерживают школы и медицинские учреждения — более 200 организаций в 16 штатах. Из России она тоже доступна. Она состоит из трех частей — сначала дети отвечают на вопросы о табакокурении, потом играют, сталкиваются с разными людьми в разных жизненных ситуациях, а потом вновь проходят тест. В первом тесте правильных ответов немного. Но в игре им рассказывают, как делаются сигареты, как табачные компании манипулируют общественным мнением, сколько людей умирает от табака. В конце игры они куда более подкованы, и, если отвечают правильно на 70% вопросов и больше, мы вручаем им сертификат. Его можно напечатать и повесить на стенку — школьников это мотивирует.

Они вообще очень серьезно относятся к нашей игре. Некоторые даже спрашивают, почему табак до сих пор легален. А я и сам не знаю. 7 млн человек в мире в год умирает от употребления различных химических веществ. Из этих семи миллионов 26% умирает от алкоголя, 3% — от нелегальных наркотиков. Оставшиеся (почти 5 млн человек в год!) умирают от табака. А если посмотреть на социальную рекламу, то везде кричат про нелегальный оборот наркотиков, а про табак молчат. И табачные компании этим только пользуются. Послушайте их, они говорят, что наркотики — зло, а табак, в общем-то, легальный продукт. Как, кстати, в России с курением? Когда я уезжал, кругом были пузатые дядьки в тренниках, которые дымили «Беломорканал».

И сейчас дымят. В ресторан не зайти.

Родительский контроль

Я и сам курил раньше, но как начал играми заниматься, так бросил. Неудобно перед детьми — они же чувствуют запах. Спрашивают: «Что вы нас заставляете бросать, а от вас табаком несет?»

И в России, я слышал, многие врачи работают под спонсорством табачных компаний?

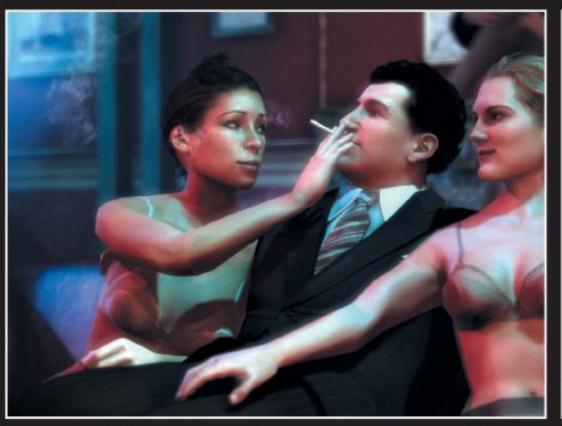
Судя по тому, что в стране происходит, наверняка работают.

А родители не возмущаются, что из-за ваших игр дети подолгу сидят у компьютера?

Наши игры короткие... Но вообще у нас тут целая эпидемия в сфере общественного здоровья — подростки привыкают к играм как к никотину. Они проводят за монитором безумное количество часов без всякого родительского контроля. Не знаю, как у вас с родительским контролем, но у нас ситуация очень тяжелая. Компьютер заменяет няньку.

Я вам гарантирую, у нас ситуация еще хуже, чем в Америке, потому что подавляющее

При щелчке на несчастного серо-зеленого пациента на операционном столе выскочит видеоролик.



В играх вроде «Мафии» и «Крестного отца» сигара — вещь само собой разумеющаяся. Но не все мафиози курят: у некоторых сигары отбирают в воспитательных целях.

большинство родителей в России просто не умеют пользоваться компьютером.

Я говорю даже не о том, что родитель должен знать, что там его ребенок делает с компьютером. Достаточно, чтобы ребенку говорили: сегодня сидишь за компьютером два часа, а дальше я его выключаю. Этого нет, и в результате у детей образуется страшная зависимость. Они сидят по ночам, в школе наутро им ничего не хочется, кроме как поспать, ни о какой учебе речи не идет, они вялые, раздраженные.

И вы как-то с этим боретесь?

Я лично со своим ребенком борьбу проиграл. У меня есть дочь, ей 23 года, и она без компьютера не мыслит своего существования. Все компьютеры, что у нас есть в доме, она оккупировала — а я что могу сделать?

Она, конечно, окончила дизайнерский колледж и получает деньги за иллюстрации, верстку веб-сайтов. Но из-за этой своей работы она проводит какое-то нездоровое количество часов за монитором.

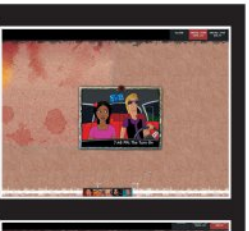
Люди стараются, конечно, покупать новые компьютеры, большие мониторы, но что толку, ведь ты неподвижно сидишь весь день, горбишься, глаза смотрят в одну точку. А нетбуки с экранчиками по 8-9 дюймов? Да, их очень удобно носить с собой, но они же гробят и глаза, и все на свете.

Цветные холодильники

И при этом Минобороны США решило вбухать $3,7 млн в видеоигру, которая отучит солдат курить? Им больше деньги девать некуда? Может, лучше на восстановительное лечение отдать?

Им виднее, куда деньги вбухивать, а куда нет. На наш грант было 40 (!) претендентов из различных университетов США. Каждый участник предоставил подробнейшее описание своего научного проекта с бюджетом и обоснованием. Проекты затрагивали самые разные темы. Группа независимых экспертов, нанятая Пентагоном, изучила эти проекты и выбрала один — наш — как наиболее перспективный.

Вы забываете, что армейские курильщики через год-два вернутся на гражданку и будут продолжать портить здоровье себе, своим близким и окружающим. Они должны знать, что курение — это не только доказанная причина хронических болезней и рака легких, но и, например, импотенции у мужчин и бесплодия у женщин.



ASPIRE — довольно длинная флэш-игра с десятками видеороликов. Курильщики показываются в разных жизненных ситуациях, но всегда в одном амплуа — желтозубый дистрофичный вонючий импотент. Многим этого достаточно.

Сигареты становятся дороже с каждым годом, и мало кто осознает, что, отказавшись от курения, можно через несколько лет позволить себе крутой телевизор или даже машину. Бросая курить, молодой человек перестает платить «дань» табачным корпорациям и значительно повышает качество своей жизни.

Солдатам вы тоже предложите по клинике бегать? Ведь в армии служат двадцатилетние дылды. Уж их-то не переубедить, что они чего-то не знают про табак. И аргументов у них полно: армия — это стресс, пошел служить не от хорошей жизни... И тут приходит какой-то мужик с игрушкой и начинает им на мозги капать: «Давай бросай курить, бросай». С какой стати? Курильщиков в штрафбат отправлять будут?

В армии давно обратили внимание на проблему табакокурения. На военной базе в Техасе есть медцентр, где солдатам помогают бросить курить, бесплатно дают нужные препараты, жвачки, пластыри — бросай не хочу. Многие и не хотят — со стрессом, как вы говорите, борются. А некоторые пытаются бросить и не могут. Привыкают к сигарете. В сухопутной армии курит 46% мужчин и 25% женщин — это больше, чем на флоте или в военно-воздушных силах. На то есть множество причин — не только стресс, например, но и более низкий уровень образования.

С помощью игр мы дадим людям понять, что без табака они будут физически здоровее, а процесс службы будет проходить легче. Кто последний прибегает в кроссе? Курильщик, и над ним хихикают потом. Кто хуже рассчитывает траекторию полета снаряда? Курильщик. Вы же знаете, что находящаяся в сигарете окись углерода связывается с гемоглобином очень быстро, значительно быстрее, чем кислород. В результате часть крови практически выключается из процесса переноса кислорода к тканям, а значит, и мозгу кислорода достается меньше.

Мы хотим донести одну-единственную мысль: если они бросят курить, они просто будут лучшими солдатами. Это не просто слова — они сами это заметят. Что может игра? Она не может вас изменить, но может подсказать, найти проблему. Люди, которые бросали много раз, уже не верят, что у них получится. А мы проанализируем все предыдущие попытки и покажем, как найти выход. Это некое мягкое убеждение.

То есть это та же аркада, что и Escape with Your Life, только выполнена в виде теста?

Да, по сути это квест с разветвленным сюжетом — в зависимости от того, какой ответ дает солдат, его перенаправляет в ту или иную локацию. Получается последовательность игровых ситуаций, которые полезны именно этому конкретному человеку.

Может, он и не хочет бросать курить, но игра его заинтересует уже потому, что это игра. Если дать ему брошюру, он выкинет ее не открывая — брошюр в армии полно. А игр нет, поэтому к автомату потянутся. Игра рассчитана на 30 минут, и в зависимости от того, как вы относитесь

к курению, сыграть надо будет 3-4 раза.

И выглядеть этот автомат будет как терминал оплаты или даже... как холодильник?

Мы специально выбрали для него такую форму. У нас ведь очень распространены игровые автоматы: когда человек видит такой холодильник с джойстиком, у него в голове что-то щелкает, и он идет играть.

А вы не думаете, что для солдат такой холодильник — это прошлый век? Школьников он, может, и смог бы заманить яркими красками, но взрослых людей... Что они, современных игр не видели?

Ну конечно, проект для солдат будет выглядеть совсем не так, как игра для школьников. Я же понимаю, что технологии быстро устаревают и надо гнаться за прогрессом. У нас будет новый движок, новая графика. Еще игра для школьников была от третьего лица, а эту мы будем делать от первого.

Способов бросить курить много. Можно сделать публичное заявление, как Шарль де Голль: «Я, президент Франции генерал де Голль, с завтрашнего дня бросаю курить».

И на это уйдет $3,7 млн? NASA на эти деньги собиралась делать полноценную онлайновую игру про исследование космоса.

Нет, сама игра стоит гораздо меньше. Мы не раздуваем штат — 6 дизайнеров, я сам набрасываю интерфейс, персонажей, музыку записываю дома. Еще нам ребята из студии **Radiant Creative** здорово помогают. А супердвижок ни к чему.

Больших денег стоит отследить, правда ли солдат бросил курить. Нам не нужен сиюминутный результат — нам надо, чтобы человек не взялся за сигарету ни через месяц, ни через два. Ведь самая большая проблема не в том, что люди не бросают курить. Бросают. Но потом начинают снова. Мы будем наблюдать за солдатами в течение года — измерять содержание окиси углерода в выдыхаемом воздухе, например. И если получим доказательства, основанные на научных данных, то игра и дальше пойдет — по всем армейским частям США. Меня очень вдохновил опыт с альтернативными школами.

Что в компьютерном мире происходит

Вы сами играете на компьютере?

Я играю на PSP — у меня полно всяких стрелялок и гонялок. Правда, играю не оттого, что мне очень интересно, а чтобы выяснить, что вообще в компьютерном мире происходит. Недавно мы ввели таблицы достижений — и школьники стали больше времени проводить за Escape with Your Life. Дух соперничества нам на руку — им кажется, что они играют, чтобы столько-то очков набрать и на строчку выше подняться, а на самом деле они учатся.

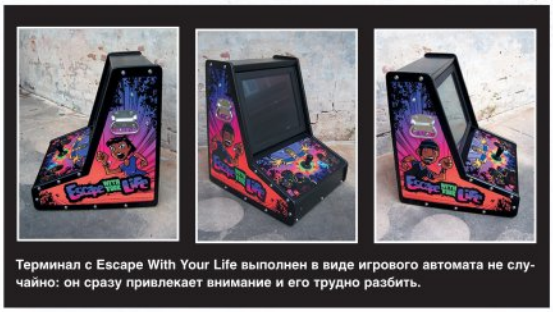
И как вам современные игры?

Большинство игр, которые я вижу в Америке, по натуре своей деструктивны. Чтобы выиграть, ты должен что-то разрушить. Игр, где для победы нужно что-то создать, что-то открыть, произвести, почти не делают. Попадается одна-две, но они загнаны в дальний угол прилавка всякими Vice City, где мат-перемат, морды друг другу бьют...

Я пытаюсь проводить мысль, что надо конструктивные игры создавать, где можно что-то созидать, вместо того чтобы разрушать. Я вот знаю, что у вас отличная база разработчиков игр, вы потрясающие проекты выпускаете, да? Но сюда опять-таки только деструктивные игры доходят...

Вы это серьезно? Мы, напротив, считаем, что Америка в смысле игр впереди планеты всей. А о нашей игровой индустрии, пожалуй, лучше ничего не говорить. За все время после развала Союза у нас было дай бог две достойных игры, которые хорошо продались на Западе. Остальное — всякие малобюджетные игры, придуманные в основном для того, чтобы вытянуть из инвестора деньги.

А у вас не найдется команды, которая заинтересуется Escape with Your Life? Мне было бы очень, очень интересно сотрудничать с российскими специалистами. Правда, программу нужно не только перевести, но и локализовать... Например, у нас очень много героев-афроамериканцев, для России нужно больше белых моделек сделать. Ну и привести российскую статистику, конечно. Кому интересны американские данные? В 70-х нам всегда приводили в пример, как что устроено в Америке, — это очень раздражало.



Терминал с Escape With Your Life выполнен в виде игрового автомата не случайно: он сразу привлекает внимание и его трудно разбить.

И сейчас приводят. У вас же экономика стабильней, все государство устроено не в пример лучше нашего.

Это вы так думаете. А мы тут совсем не рады, кого наш штат в 2001-м преподнес стране в виде президента. Надеемся, Обама все исправит. Пусть сотрудничества будет больше, подозрительности меньше. Я вот смотрю телевизор (у меня ловит пять российских каналов) — и мне грустно. Тут люди мало что понимают про Россию, в России мало что понимают про Америку.

Даже в разработке игр мы от вас отличаемся: приходится учитывать, что некоторые читать не могут. В России, конечно, такой проблемы нет, но тут мы вынуждены встраивать какую-то голосовую помощь — а куда деваться, если с чтением проблемы? Это не потому, что в школах так плохо учат, просто очень много детей мигрантов из Латинской Америки. Та же проблема в Германии — они не знают, что делать с мигрантами-турками. А ведь именно среди мигрантов курение процветает — в гетто это норма.

Для мигрантов игры делают?

Скорее всего, да. В США сейчас появляется целое направление — люди создают игры для астматиков, для ожоговых центров — они помогают переключить внимание пациента.

У нас в центре, я уже говорил, создается свой разработческий блок — будем портировать наши игры на смартфоны, на iPhone. Просто щелкаете в App Store кнопку Download — и скачиваете. Я думаю, они будут бесплатными, потому что тот, кто больше всего нуждается в нашей игре, чаще всего не может ее купить.

И если уж разговор зашел о деньгах... На мой взгляд, игровая индустрия не слишком прибыльна. В хорошую игру надо инвестировать огромные деньги, и нет гарантии, что они вернутся. Тот же Vice City, может, и поймал кураж, но я знаю много других игр, которые стоили миллионы, но даже не окупились.

Наши инициативы упираются в одно: чтобы игра пользовалась коммерческим успехом, нужно, чтобы она содержала деструктивные элементы. Созидательной игрой много денег не сделаешь (и **The Sims** не исключение — сколько там деструктива!).

Я знаю, была игра, которая помогала детям бороться с лишним весом. Она называлась **EyeToy: Kinetic**. Стоила $50, я купил — просто посмотреть, как она работает. Там самые разные упражнения, от обычной зарядки до йоги, мне очень понравилось. Но она не пошла. Хорошо хоть, что **Wii Fit** идет.

Я понимаю, что сейчас разрабатывать игры, пропагандирующие здоровый образ жизни, — верный путь к банкротству. Конкурировать с обычными стрелялками и гонялками нам *пока еще* сложно, и шансы на коммерческий успех у наших игр *пока что* малы. Но это не безнадежное направление — новые игры о курении и других поведенческих факторах риска мы будем делать на самом современном уровне.

И есть одно исключение. Если в министерстве обороны увидят, что ваша игра помогает людям, — например, бросить курить и не курить всю оставшуюся жизнь, — они ее и профинансируют, и распространят, и прорекламируют. ■

Александр Башкиров

«ГЕЙМЕР»

НОВЫЙ ФИЛЬМ ОТ РЕЖИССЕРОВ-ГЕЙМЕРОВ

В недалеком будущем создано реалити-шоу — многопользовательский онлайновый шутер Slayers, где на аренах сражаются заключенные-смертники. Это настоящие люди, дистанционно управляемые другими настоящими людьми. Бойца Кэйбла не могут убить вот уже 27 матчей, до окончательной победы и обещанного освобождения остается всего три игры... Но, как часто бывает в фильмах такого рода, Кэйбл хочет бежать.

Как поступили бы вы, уважаемый читатель, если бы аватар вашей любимой MMORPG вдруг запросился на свободу?

В обоих «Адреналинах» присутствуют фрагменты, снятые от первого лица. Прием в кино далеко не новый, но никогда еще вид от первого лица не казался настолько уместным.

Гиперактивность

Фильм «**Геймер**» от режиссерского дуэта Марка Невелдайна и Брайана Тейлора выходит в российский прокат 10 сентября. Сюжет напоминает одновременно и «**Бегущего человека**», и «**Игру Эндера**» — на неокрепшую психику создателей «**Адреналинов**» и «**Геймера**» видеоигры оказали самое разрушительное воздействие.

Режиссеры, сценаристы, профессиональные операторы и инженеры-любители Невелдайн и Тейлор начинали с видеоклипов, малобюджетных короткометражек и независимых фильмов. В конце девяностых Марк Невелдайн был в Нью-Йорке актером и каскадером (например, в фильме «**Осада**» с Брюсом Уиллисом), потом оператором в клипах и пилотном эпизоде телевизионного сериала. Брайан Тейлор занимался спецэффектами (работал над лентой «**Человек-мотылек**») и интересовался съемкой фильмов на цифровые камеры (экранизировал рассказ Чарльза Буковски «**Человек, который любил лифты**»). Познакомились они в начале двухтысячных — основали продюсерскую компанию Nev-Taylor, специализировавшуюся на рекламных роликах и документальных фильмах.

В 2006 году на экраны вышел первый полнометражный фильм Невелдайна и Тейлора — «Адреналин» с Джейсоном Стэтхэмом в роли наемного убийцы Чева Челиоса. Ему ввели яд, от которого медленно густеет кровь, и, чтобы избежать остановки сердца, он должен постоянно участвовать в драках, погонях, перестрелках, заниматься публичным сексом и регулярно принимать различные наркотики. Фильм собрал в мировом прокате $43 млн при бюджете в $12 млн, а раздосадованные критики приравнивали его к плохой видеоигре, каким-то образом просочившейся в кинотеатры. И не зря: первая страница сценария «Адреналина» очень подробно описывает игру **Pac-Man** — процесс пожирания точек, борьбы с призраками... Потом камера должны была отъехать назад, и зритель увидел бы, что пакменовский лабиринт продолжается во все стороны, до бесконечности, и что вместо оригинальной четверки призраков за героем гоняются тысячи привидений.

Чев Челиос как герой шутера от третьего лица. Обратите внимание на классический «вид из-за плеча».

В первом «Адреналине» Чев то и дело берет на себя функции Супер-Марио или Принца Персии... хотя прыгает он немного выше и дальше, чем оба героя компьютерных игр.

Годары на роликах

В готовом фильме этого пролога нет — зато есть масса других свидетельств того, что режиссеры видят мир как одну большую видеоигру. В открывающих титрах мелькают загрузочные экраны игровых автоматов и таблица рекордов из **Robotron: 2084** 1982 года выпуска, в мирной жизни Чев выдает себя за игрового разработчика, один из мексиканских бандитов играет в **Berzerk** (1980), а после

Любой игрок GTA хоть раз в жизни бывал в такой ситуации. А в GTA 4 — и пользовался такими ударами.

Кто бы ни управлял Челиосом в «Адреналине 2», настройки крови он явно выставил на максимум.

заключительных титров показывают стилизацию под старую видеоигру, где пиксельный Чев собирает шприцы и убивает людей из пистолета. И это только прямые отсылки — вдобавок к ним в фильме есть вид от первого лица, точь-в-точь как в шутерах, и характерный аркадный вид сбоку при прыжках по автомобилям и эскалаторам. Искать же сюжетные параллели с играми в фильме, который фактически является полнометражной экранизацией Pac-Man, нам кажется бессмысленным.

Снимали «Адреналин» в лучших традициях французской новой волны и американского экспериментального кинематографа семидесятых годов. Режиссеры брали камеры, выходили со Стэтхэмом на улицы Лос-Анджелеса, он прыгал, Невелдайн снимал крупные планы, Тейлор — общие. Чтобы угнаться за бегущим героем, Невелдайн ездил за ним на роликах, водрузив на спину тридцатикилограммовый рюкзак с аккумуляторами и начинкой для камеры. Технология съемки с роликовых коньков, кстати, изобретена Тейлором и Невелдайном во время съемок рекламы и даже запатентована.

Сценарий был написан за четыре с половиной дня: соавторы лишь узнали у знакомых врачей, как яд будет действовать на Челиоса, а в остальном не утруждали себя соображениями реализма и законами драматургии — и просто старались сами не заскучать между сценами. По словам Тейлора, «вот что получается, когда за сочинение сценария к боевику берутся люди с синдромом гиперактивности и дефицита внимания».

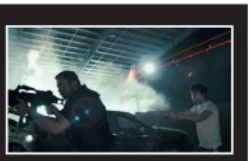
Невелдайн при исполнении сорежиссерских обязанностей.

Сердце геймера

В этом году вышел сиквел — «**Адреналин 2**». Хотя бюджет у фильма увеличился почти в два раза ($20 млн), снимали его на бытовые и полупрофессиональные видеокамеры. Сюжетно вторая часть напоминает видеоигру еще больше, чем первая (хотя этого, казалось, невозможно было добиться). В «Адреналине 2» Стэтхэм стоит и ходит как типичный аватар из среднего гангстерского симулятора: опустив руки и слегка наклонив вперед голову. Он пролетает сквозь лобовое стекло, словно Нико Белич из **GTA 4**, и падает на перила, как виртуальный скейтер из **Tony Hawk's Pro Skater**. Когда Чев с пистолетом пробирается между контейнерами, все снято именно с той перспективы и с того расстояния, с которых за героем наблюдала бы виртуальная камера в шутере от третьего лица. В ночном клубе играет песня из **GTA: Vice City**, в открывающих титрах опять показывают пиксель-арт, хирург Дуайт Йокам играет в **Mortal Kombat: Shaolin Monks**... но главное — персонажу нужно регулярно подзаряжать свое искусственное сердце от внешних источников питания! Чев Челиос из «Адреналина 2» — первый в истории мирового кинематографа герой с лайфбаром.

Невелдайн и Тейлор изобрели концепцию псевдоинтерактивного кино: управлять героем вы не можете, но действие до того похоже на знакомые вам игры, что возникает чувство, будто вы им управляете.

В 2007 году режиссеры в сотрудничестве с **Lakeshore Enter-tainment** (независимой кинокомпанией, на деньги которой были сняты оба «Адреналина») взялись за разработку нового проекта под названием «Игра» (Game). Параллельно они занимались «Адреналином 2», подумывали о съемках третьей серии похождений Чева Челиоса (в стереоизображении), собирались режиссировать и писали сценарий вестерна ужасов по мотивам комиксов «**Джона Хекс**». Съемки «Адреналина 3» сейчас под большим вопросом (вторая часть собрала в мировом прокате всего $30 млн), а с «Джона Хекса» Невелдайн и Тейлор ушли, не поладив с продюсерами, — те почему-то не хотели, чтобы в фильме по комиксам были мерзостные сцены насилия и возрастной рейтинг R.



Справа вверху, посередине светящейся красной дорожки, можно увидеть перевернутую надпись — Save Point (точка сохранения). Герои только что ее прошли. Сейчас будет!..

«Игра» после нескольких переименований (первого апреля поговаривали даже о варианте «Гражданин Гейм») превратилась в «Геймера» и является логическим завершением выработанных в «Адреналинах» идей.

■■■

За последние годы помимо «Адреналинов» на экраны вышли еще два прекрасных фильма об играх, не являющихся игровыми экранизациями. Это «**Пристрели их**» (2007) Майкла Дэвиса, где само название цитирует целый жанр shoot 'em up, и ремейк «**Смертельной гонки 2000**» (2008) Пола Андерсона, очень похожий на «Геймера» и сюжетно, и стилистически. Но новое кино Невелдайна и Тейлора интересно тем, что в повествование введен непосредственно игрок: на постере «Геймера» героическое лицо Джерарда Батлера разваливается на части, и под обломками зритель должен узнать свою собственную бледную физиономию.

Хотя адреналиновцы — не те режиссеры, от которых можно требовать тонких метафор и философских обобщений, их кино поднимает вопросы на уровне кроненберговской «**Экзистенции**». Могут ли взаимоотношения между игроком и его персонажем быть не рабством, а добровольным партнерством? Чем игрок отличается от того, за кого он играет? Что будет, если игрок и его аватар захотят разных вещей? Ответы «Геймер» обязан дать — пусть даже и нелепые. ■

По жанру игра Slayers из «Геймера» — это урбанистический тактический FPS с использованием транспорта. Уровни преимущественно открытые.

История одной фермы

За прокуренные хрущевки на окраине Москвы умудряются драть по $1000 в месяц. Крошечная кухня, из окон дует, до метро полчаса ходьбы. Но Андрей — наш герой — доволен. Хозяин позволил врезать железную дверь и набить квартиру компьютерами, а в других местах Андрея и на порог не пускали: думали, будет монтировать порнуху. Но Андрей ничего «такого» не делает. Ну, или почти ничего: пятый год он зарабатывает на жизнь, перепродавая золото и персонажей в World of Warcraft, и у него есть что сказать.

Записывала Алена Ермилова

«Вау»? Красиво, ново, но глупо

Был 2003 год, я тогда только поступил в университет и уже вовсю играл в **Neverwinter Nights**. Серверами крутил как хотел, мир знал как свои пять пальцев. Играли мы на пару с другом, мы в NwN и познакомились. Назовем его Денис — полгода назад он был топ-менеджером в одной из ведущих российских онлайновых компаний, а теперь завел свой бизнес, и не думаю, что будет рад моему рассказу...

Как-то нам с Денисом достался триал-ключик **World of Warcraft**. Его все тогда обсуждали, в «Игромании» почти каждый номер выходили статьи — что уж говорить, мы залогинились. Первое, что увидели, были высоченные деревья, уходящие кронами в небо. Мы замерли в оцепенении: раньше-то бегали, деревья были в наш рост, а тут только вошли — и вот оно, настоящее дерево. У нас в голове как тумблер переключили — нам больше ничего не надо было.

Стали играть по очереди... и хваленый «Варкрафт» нам неожиданно быстро наскучил. Мир был большой и интересный, но мы так и не поняли, в чем цель игры. Ведь тогда, в бете, в «Варкрафте» не было очков чести. Игроки убивали друг друга просто так: с трупов ничего не падало, за убийства ничего не давали. Мы-то привыкли, что ты убил кого-нибудь, из него тут же целая куча добра выпала, ты набросился, роешься. В «Варкрафте» ничего такого не было, и мы для себя решили: красиво, ново, но глупо. Мы играть бросили, но интересоваться онлайном не перестали, вернулись в NwN.

А однажды Денис просматривал форумы и наткнулся на предложение заработать. Мы за него ухватились, ведь студентами были, откуда у нас деньги?! Мы так играли, что не только работать, но и учиться времени не оставалось. А тут какой-то тип из Москвы пишет: «Надо качать персонажей в World of Warcraft за деньги. Исполнительность, ответственность, игровой мир знать назубок, нужны только профессионалы».

Самым трудным было найти, где качаться. Мы же совсем мира не знали. Как только монстры в локации становились зелеными и давали ощутимо меньше опыта, мы с Денисом спешно искали, куда двигать дальше. Никаких руководств по прокачке тогда никто не писал, квестов в игре было мало, все тексты на английском...

Когда качаешься, главное — знать, в какой последовательности выполнять квесты. Это время экономит: прибежали вы, например, в одну локацию, взяли там квест, сделали его, прибежали сдавать в другую, а там вам уже следующий дают. А мы ничего этого не знали, мыкались бестолково туда-сюда и, наконец, решили, что просто крошить

— Заплатили нам 16 000 рублей, мы отдали деньги за интернет и устроили пир горой.

Мы в эту игру играли недели две, пока триал не кончился (на подписку-то денег не было). Дошли только до Вестфала. Но Денис этому типу из Москвы быстренько написал, что мы — те, кого он ищет, играем с самой беты (американской!), Азерот знаем вдоль и поперек и готовы приниматься за работу хоть сегодня. Парень поверил, прислал нам воина 10-го уровня. Пишет: качайтесь до 60-го. Ну, мы и качались. Играли в две смены — днем Денис, ночью я, и наоборот. монстров легче и быстрее.

И вот, ничего не зная об игре, прокачали мы этого воина. Сдали заказчику. Он очень доволен оказался, заказы так и посыпались. Москвич нам все что-то про свой сайт рассказывал, адреса какие-то говорил. Мы ничего тогда в сайтостроении не понимали, таращились просто на его страничку, и нам она казалась самым крутым порталом на свете.

За этого первого воина нам дали 16 тысяч. Качали мы его 23 дня, и работа была не сахар.

Каждое утро и каждый вечер мы встречались в кафе неподалеку от университета и обменивались новостями: кто куда дошел, что видел, что накачал. Потом Денис садился за компьютер, а я шел спать, или наоборот. И так 23 дня без выходных и без перерывов. В это время ребята из общаги подрабатывали в городе, ямы рыли по 6 часов в день, получали похожие деньги и, я думаю, напрягались даже меньше, чем мы.

Зачем платить $1000?

Сейчас аккаунты можно купить за $100, но люди продолжают заказывать прокачку за $1000. Почему? Есть один маленький нюанс. Когда я прокачиваю вашего персонажа на вашем аккаунте, я прокачиваю его *вам*. Аккаунт *ваш*, и если вы захотите сделать трансфер на другой сервер, а **Blizzard** будет под каким-то предлогом отказываться, то вы можете приехать к ним в офис с паспортом, и они уже не отопрутся — аккаунт ваш.

А теперь представим, что вы аккаунт купили. Так часто бывает. Мне, например, надоело играть, и я сейчас продам вам раскачанный аккаунт за $50. Вы поиграете полгода, прокачаете пять новых персонажей, но там выйдет дополнение, и все друзья начнут мне рассказывать, какие замечательные инстансы появились в «Вовке». Я окажусь нечестным человеком, напишу в Blizzard, что у меня украли аккаунт, пришлю фотографию паспорта... они заблокируют аккаунт как взломанный, я приеду в их представительство, они удостоверятся, что я — это я, и вы своих пять персонажей никогда больше не увидите. Самое большее, что вы сможете сделать, — рассказать в Blizzard всю историю целиком, и этот злополучный аккаунт просто забанят. Есть ведь правило, что аккаунтами нельзя торговать.

Самый верный вариант при покупке — покупать персонажа по дешевке и заказывать трансфер на аккаунт, который зарегистрирован на вас. Только такой способ с недавнего времени тоже не работает: появилось условие, что оба аккаунта должны быть зарегистрированы на одно лицо. Хорошая защита от подобных махинаций. Теперь такой трансфер помогает только родителям, у которых есть детипогодки. Скажем, в 2005-м они играли на одном аккаунте, а теперь выросли, у каждого появился свой компьютер, и нужно персонажей рассадить по разным аккаунтам.

И не сайт, а голая страничка

Заплатили нам эти 16 тысяч, мы сразу рассчитались с долгами. Устроили пир горой для тех, кто нам помогал (нам ребята чай делали, бутерброды таскали, чтобы мы не отвлекались). Отдали деньги за интернет, он у нас очень дорогой был, рубль за мегабайт. Соответственно, час влетал в 8-10 рублей, и за 20 дней фарма мы потратили две с лишним тысячи. Я видеокарту себе купил, потому что моя сгорела при прокачке... Чудо вообще, что мой компьютер тогда «Вовку» тянул. У меня было 256 Мб оперативки, на Neverwinter Nights хватало, а на все остальное — нет.

И так мы продолжали качать персонажей, пока не выяснили, что у нашего заказчика и не сайт, а голая страничка, сделанная из близзардовских картинок близзардовскими же средствами, что он себе оставляет почти треть (клиенты платили тысяч 20-25), что прокачка «под ключ» пользуется бешеной популярностью... Мы решили, что московский парень достаточно уже на нас заработал.

От меня и до той лошади

Не все понимают, зачем покупать готового высокоуровневого персонажа: что с ним потом делать-то? Вот у меня жена такая упрямая. Она уже третий месяц качается. Тихонько, по два часика после работы, то пета найдет, то рейдового босса завалит. Я ей говорю: «Ну что ты мучаешься, давай я на бота поставлю, через неделю все готово будет». Она

мне: «Что ты, что ты, забанят!» Я ей: «Моего не забанят». Смеемся... Тут ей уже делать нечего, она сознается, что просто нравится.

Но, во-первых, качаться не всем нравится. А во-вторых... Я для себя очень простое объяснение нашел. «Вовка» сделана так, что в ней быть высокоуровневым ценно само по себе. Вот посмотрите на **Age of Conan**: там что мелюзга из Тортажа, что ветераны выглядят одинаково безобразно. Там игрок каким был в начале игры оборванным, некрасивым, таким и остается, только одежды на нем прибавляется. В «Вовке» по-другому. Заходишь в Штормград, и неожиданно мимо тебя проносится светящийся паладин на гигантской лошади. Ты только побежал за ним вслед, а он уже скрылся за поворотом. И тебе тоже лошадь захотелось.

У меня был такой клиент. Спрашивал в какой-то гильдии, сколько ему надо «до лошади» качаться. Ему рассказали: сходить сюда, потом туда, потом вот эту цепочку квестов выполнить — в общем, месяца три займет... А он зарабатывал три миллиона в месяц. Когда ему написали, что за двадцать тысяч и за две недели ему могут эту лошадь просто сделать, он тут же деньги выложил.

Пришел ко мне через две недели, получил лошадь, смотрит и не понимает: «А почему я не красивый? Почему не светящийся?» Я начинаю рассказывать, что все зависит от одежды, что нужно ходить в инстансы... Он сразу: «И сколько это в час стоит?»

Тупой как пробка

Конечно, это дорожка бесконечная, люди просто отказываются сами раскачивать своего персонажа. И дело не в том, что они ленивы. Дело в том, что им не нужно играть в онлайне.

В однопользовательской игре все крутится вокруг тебя: ты в центре сюжета, все монстры рано или поздно будут твоими. Дух соперничества в офлайне вообще отсутствует. А в «Вовке» — какой там сюжет? До **Wrath of the Lich King** не было никакого сюжета. Это сейчас в Blizzard поняли, что офлайновые игроки поначалу играют только в PvE и нужно его делать хоть сколько-то игроконцентричным, чтобы приходили новые люди.

Но так тоже нельзя. «Вовку» оказуалили до безобразия. Из хардкорного контента остались лишь арены — они хитрые, как шахматы, сразу не разберешься, баланс до мелочей прописан. Я могу всю жизнь провести на PvP-арене. А вот в **Warhammer Online**, важнейший PvP-проект, играть не смог. «Вархаммер» тупой как пробка. Баланс всех классов как на ладони. Какая у этой игры цель? Отбить вон те три замка? И что, я буду просыпаться каждый раз в час ночи, чтобы отбить эти три замка? Да не буду я.

> — В армии есть свои «программисты» — бумажки печатать. Это такое хлебное место, оно никогда пусто не бывает.

Другая тенденция — это развитие PvP. Рано или поздно игроки изучают весь PvE-контент игры и мир как таковой становится им неинтересен. В однопользовательских играх вы в этот момент нажимаете кнопку Uninstall, а в многопользовательских начинаете охотиться за другими игроками. Отрада разработчиков в том, что эта охота бесконечная: вы бросили котятам теннисный шарик, и они гоняют его до посинения. Достаточно один раз отполировать PvP-баланс, и можете даже про дополнения забыть — они никому не нужны будут.

И мы антенной сигнал ловили

Когда мы с Денисом поняли, что заказчик нас здорово надувает, мы решили работать самостоятельно. Денис создал простенький сайт. Тогда очень актуальны были лут-справочники, в «Вовку» играло совсем немного народу, и мало кто знал, где падает какая вещь на какой уровень. Часто мы встречали персонажа 40-го уровня, который бегал в одежке 25-30-го.

Денис просто скопировал таблицы с европейских порталов, и народ повалил по 800-900 человек в день. Мы повесили баннер «Powerleveling». Появились первые заказы. Было лето, и мы подсадили на «Вовку» половину общежития. Работали, конечно, не все. Кто-то качал вполсилы, кто-то спал ночами, но мы платили деньги и могли выбирать. Студенты, сдавшие сессию, тут же отправлялись к нам с Денисом — так мы трудоустроили всех, кто умел играть на компьютере.

Но к тому моменту мне наш бизнес стал надоедать. Денис был ключевой фигурой, руководил процессом, лучшие заказы зачастую доставались не мне. Он купил себе сессию — я не смог. Думал, что за лето легко накоплю денег, но, когда пришел осенью пересдавать, увидел себя в списке отчисленных.

Я не очень жалею. Я учился на предпринимателя, но все, что нам рассказывали в университете, мне было не ново и не интересно: у моего отца свой бизнес, и он каждый месяц зарабатывает по четыре Bentley. Правда, он развелся с матерью и мы больше не видимся. Я и фармом-то занялся, чтобы ему что-то доказать... У нас денег тогда совсем не было... Мои документы до сих пор лежат в университете. Я был там в этом году, спросил, можно ли восстановиться. «Да-да, — был ответ. — Касса там».

В общем, я пошел на вольные хлеба. Написал, что умею делать: сети, администрирование Windows, программирование. Нашел друга, который разбирался в «1С», стали ждать заказов. Заказы появились.

Мы много тогда по Краснодару и области поездили. Однажды нас наняли в четырехэтажном офисном здании поставить компьютеры, завязать их в сеть, установить связь со спутником. Мы ничего в этом не понимали, читали инструкции. Хорошо, заказчик не видел, как мы там антеннами в воздухе махали — «сигнал ловили»: мы выпроводили всех из здания, чтобы не мешались. Дело очень споро пошло.

Но тут грянул осенний призыв, а мне в армию совсем не хотелось. Я про нее много нехорошего слышал и решил прятаться. Когда пришла пора заводить банковские счета и заниматься бухгалтерией, я все оформил на товарища. Прошло полгода, мы здорово развернулись, наняли студентов-технарей. И тут я стал замечать, что деньги куда-то утекают, а оборудования не прибавляется: это паренек со своей девушкой то отдыхать ездили, то покупали себе что-то. Я плюнул на все и пошел в армию. Но и там долго не продержался.

Водка, бабы и морду набить

В армии меня сразу отправили в сержантское училище — неоконченное высшее оценили. С распределением повезло, училище километрах в трехстах от дома оказалось. Прибыл я, нас

построили на перекличку и в первый же день спросили, кто компьютерщик. Но мне так эти компьютеры надоели, что я промолчал: решил служить простым солдатом, два года, как следует.

Первые полгода в армии самые сложные — гоняли нас в хвост и в гриву. И только мы отучились, только меня распределили во Владикавказ, как я заболел и попал в санчасть. Так мне в этой санчасти понравилось... Я сразу вспомнил, что я компьютерщик.

А в армии, знаете, при каждой большой организации есть свой «программист» — бумажки печатать. И это такое хлебное место, оно никогда пусто не бывает: только у очередного «программиста» приходит дембель, как появляется новый «программист». Он дает что-нибудь старому, и тот его рекомендует своему начальнику — вот, хороший мальчик. Я не стал ходить к программисту, а пошел сразу к его начальнику. Слепым десятипальцевым методом набрал им какую-то бумажку (это я еще в NwN научился), и они тут же поняли, что я хороший. «Нашли» у меня много хронических забо-

— Игры в армии тоже есть. Лежат в папке «!!!Vazhnie dokumenti».

леваний, и ни в какой Владикавказ я не поехал.

В санчасти я «программировал» полгода. А потом мне стало так нестерпимо тоскливо... В армии действительно тупеешь. В играх ты хоть развиваешь логическое мышление, а в армии... даже поговорить не с кем. Там есть смышленые ребята, но ведь самые смышленые у нас откупаются, и служить идут в основном парни из деревень, для которых армия — единственный способ выбиться в люди. Какой у них круг интересов? Водка, бабы, морду набить, в футбол поиграть. Даже среди сержантов попадаются дураки, что уж говорить про рядовых. Мы с одним пареньком решили английский учить: говорили постоянно на английском, друг у друга новые слова перенимали. Элементарные ошибки делали: «You do play games?» — «Yes, I'm playing». Так дело чуть до мордобоя не дошло: на нас все смотрели косо и думали, что мы их обсуждаем. Пришлось и английский забросить...

Я считаю, в армию каждому нужно сходить, но только на первые полгода, потом скука сплошная. Вот и я стал выть с тоски.

За то время, что я был в санчасти, я много знакомств завел. Ездил домой к начальнику медслужбы полка, пузатому важному дядьке, настраивал ему дома компьютер, мы с ним машину вместе мыли... Он любил меня

— Я говорю: надоело в армии. Хочу домой. Цена вопроса 50 000 рублей.

очень, я ему месячные отчеты на простынях ватмана чертил (кто, где, когда, чем болел). Он впервые такие отчеты стал с первой попытки сдавать. И однажды, сдав годовой отчет, спросил, что я хочу взамен. Ну, я и ответил: домой. Оказалось, что цена вопроса 50 тысяч рублей.

Солдатом быть тяжелее, чем студентом. В общежитии ты постоянно где-то подработать можешь, а в армии негде, если только что-то стащить и перепродать. С огромным трудом я нашел телефон с GPRS, подключил его к компьютеру, вышел в аську, нашел там знакомого по «Вовке». Он риелтором в Москве работал, тогда у них деньги еще были. Паренек их маме перевел, мама отдала кому следует.

Мне поставили язву желудка. Расписали все так, что я сам поверил: стал жевать медленнее, таблетки пил. Меня перевели в военный госпиталь и через месяц комиссовали. Переживали только, что я им статистику своей язвой портил.

Прокачка на дому

После армии — это было лето 2007-го — я рванул в Москву, долги отдавать. Никак не мог никуда устроиться, пока, наконец, не вспомнил, что играл когда-то в «Вовку». Купил ноутбук, купил мага семидесятого уровня и стал фармом подрабатывать. Клиентам очень нравилось, что я при них персонажа качал. Все ведь работают отдаленно: ты деньги перевел, тебе логин-пароль от готового аккаунта прислали. А я частенько приезжал к заказчику на квартиру, мы с ним вместе жили, вместе гоняли в «Вовку», я еще и советы давал.

Но на круг с одного аккаунта выходило 10-15 тысяч, особенно не разгуляться. Я создал свой сайт, начал перепродавать внутриигровое золото, и тут в Москву приехал Денис. У него были деньги, и он предложил заняться бот-сетью в городе Горячий Ключ под Краснодаром. Я согласился. Там и раньше что-то фармили, но очень уж плохо. Я приехал, сколотил команду, нашел нормальный интернет (за ненормальные деньги!), поставил восемь компьютеров, запустил на каждом по боту — больше машины не тянули. Но и эти боты таскали уйму золота — столько, что мы не успевали продавать. На счету в WoW-банке у нас лежали уже сотни тысяч монет, а боты все несли и несли. Денис решил спамить в игре. Сейчас все этим занимаются — «продам голд, продам голд», за это банят даже. А тогда сработало, золото стало утекать.

До меня краснодарской сетью занимался отец Дениса. Мы сразу не поладили: кому понравится, когда приезжает какой-то мальчик двадцатилетний, командует и говорит, что все неправильно делается. Потом не поладили и с Денисом. Я хотел сделать в Краснодаре операционный центр: администраторы, поддержка магазина, справки по игре, еще много чего...

Но Денис почему-то ломался — мы поссорились, и я ушел.

Золотое время для ботстартапов

Мне надо было что-то делать, и я решил зарабатывать не прокачкой, а ботоводством. Это было золотое время для ботстартапов. Я знаю Валеру — хозяина **Ige.ru**. Он тогда просто скупал все золото «Варкрафта». У Валеры были сумасшедшие прибыли — до $40 000 в месяц. Сейчас, я думаю, он получает $6000-10 000.

— Валера тогда просто скупал все золото «Варкрафта». У него были сумасшедшие прибыли — до $40 000 в месяц.

А у меня был знакомый на **GolderGame.ru**, Дима, и с ним мы снова попробовали раскрутиться в Краснодаре. За 20 000 рублей сняли трехкомнатную квартиру в центре, на главной улице. В выходные ее перекрывали, и я выходил из подъезда прямо на роликах и свистал по всему городу.

В Москву пришлось перебираться из-за интернета. Когда у тебя 12 ботов одновременно бегает, ты сам особо не погоняешь. Хотя я и не гонял: нанимал студента, мы жили в одной комнате. Я платил ему 7000 рублей, он отвечал на аську и караулил ботов. Удивительный парниша был, вежливый, сообразительный. Мы оба были довольны: он — халявным интернетом, я — отличным сервисом. Ночью, как ни проснусь — он не спит, дежурит. Я бы его и в Москву забрал, но его родители не отпустили. Говорят, большой город, страшно. А Краснодар — это деревня, и интернет в ней отвратительный. Но никуда не деться, в регионе бал правит Южная телекоммуникационная компания. Можно подключиться к ней, можно — к провайдеру, который через нее работает. Сервиса все равно никакого: один раз я ночью 50 минут ждал, пока они «отошли на минутку» — у меня даже трубка села. От жалоб толку никакого.

За переезд я отдал 15 000 рублей — хорошо, что подвернулся знакомый на «газели» и нам хватило одного круга.

На гейммастера включают сирену

Ботоводить в Москве — плохая идея. Сидеть ночами за 7000 рублей никто не пойдет. Да и сам я сидеть не буду: тупая машинальная работа, она не развивает. Ты встаешь утром, часов в 10, и прежде, чем почистить зубы, включаешь компьютеры. Умываешься, пока они загружаются, и прежде, чем ставить чайник, делаешь два щелчка. Один — по ярлыку «Вовки», второй — по ярлыку бот-программы. А дальше все делается на автомате: боты логинятся, бегут в нужное место, бьют монстров... Хороший ботовод всегда будет стремиться максимально автоматизировать процесс. Это как в анекдоте про системного администратора: чем меньше движений он делает, тем выше его профессионализм.

Так боты бегают с 10 до 16 часов. Это регулярный кач, игроков в это время мало, и ты просто наблюдаешь за ботами: споткнулся, уперся в стенку, уперся в ветку, упал, споткнулся — и так без перерыва, следишь за ними, как воспитатель в детском саду.

Ужас начинается в шесть вечера и продолжается до часу ночи. Несколько месяцев я даже спал с шести до часу, потому что в это время набегают игроки и активизируются гейммастера, фармить становится невозможно. То игроки перебьют всех монстров, то прискачет на жалобы гейммастер, то кому-то придет в голову с ботом поговорить...

Когда к боту кто-то обращается, он начинает мерзко пищать. Если этот кто-то — гейммастер, бот включает сирену. Ты тут же подбегаешь, отвечаешь на стандартные вопросы: кто такой/почему себя так странно ведешь/почему все время тут пасешься? Я обычно выдаю на это длинную тираду: вот, у меня обостренное чувство прекрасного, мне доставляет непередаваемое удовольствие наблюдать за жизнью этих чудесных маленьких созданий... Гейммастера отстают.

Но иногда бывает так, что ты не слышишь бота. Всякое случается: отошел покурить, чайник поставить, ведро вынести. Тогда бота банят. После первого предупреждения — на два дня, после второго — навсегда. Поэтому, получив предупреждение, я несколько недель не пользуюсь проштрафившимся аккаунтом, выжидаю. Но в любом случае средняя жизнь одного бота — 5-6 месяцев. Потом его банят, так как количество жалоб превышает все мыслимые пределы.

Убить бота — не гадость

Неопытный фармер всегда будет сопротивляться вторжениям игроков в его фармерскую жизнь. Игрок постоянно старается нагадить фармеру: отбить монстра, нажаловаться геймастеру, убить бота.

Раньше, когда нападали на бота, я быстренько заходил со своего аккаунта, бежал на помощь, набрасывался на атакующего игрока. Он приводил друзей, начиналась заварушка, а в это время мой бот тихонько бегал вокруг и фармил монстров.

Потом с моими ботами стали бороться чужие: раньше был всего десяток хороших качевых мест, и когда пути ботоводов пересекались, то начинались страшные разборки. Теперь ничего этого нет. А бота убить — не гадость, он все равно возродится. Не будете же вы преследовать его вечно.

Вообще, что такое бот? Это программа, которая управляет уже прокачанным игровым персонажем. Ты прописываешь маршрут, указываешь, каких монстров фармить, какие вещи поднимать. Если на пути есть препятствия, прописываешь, как их обходить. Например, в пещере есть сталагмиты — выросты в горной породе. Часто за сталагмитами прячутся монстры. И вот бот нацелился на монстра, выбрал самый короткий маршрут до цели, а по пути воткнулся в сталагмит и стоит теперь, пищит, упираясь носом и пытаясь идти вперед (вы, наверное, не раз таких ботов видели).

Старых ботов не спасали даже прописанные маршруты: стоило боту поймать монстра за сталагмитом, тут же раздавался писк: «Помогите, я застрял!» Пищать боты могли каждые десять минут — я даже закурил от этой их тупости. Казалось бы, три одинаковых бота в одинаковой экипировке бегают по одинаковым локациям. Но один застревает, а другой нет. В чем тут проблема?

Знать о «Вовке» все

Когда мне наскучило ботоводство, я начал искать себе «настоящую» работу. А так как лучше всего на свете я знаю аудиторию «Варкрафта» и программирование, я решил сделать сайт для игроков WoW.

Информацию, интересующую абсолютно любого игрока, можно разделить на три составляющих: дан-

ные непосредственно об игре (энциклопедия), мнения других игроков (форум, флудильня) и игровой юмор. Форумов и энциклопедий по «Вовке» хватает, а вот нормальных сайтов про внутриигровой юмор не существует. Зато юмора этого — «баянов» — в «Вовке» полно. Но многие баяны родились три-четыре года назад на американских сайтах, и, чтобы найти первоисточник, нужно перерыть множество архивов, поймать игроков, которые бы объяснили, откуда этот баян пошел... По подсчетам **Goha.ru**, 30% российских игроков познакомились с «Вовкой» меньше года назад. Для них шуток, которые появились в игре в 2005-2008 годах, просто не существует. А они бы хотели знать о «Вовке» все. Я решил, что юмор — очень перспективное направление, и написал проект сайта про игровые баяны — MMOFun.

MMOFun понравился многим: Я ходил с ним в **Gameland** — на него даже заложили деньги в бюджете 2009 года. Но тут случился кризис. Тогда я пошел в **IT Territory** — им тоже очень хотелось со мной сотрудничать, но денег не нашлось. Зато меня попросили написать им план игрового портала по всем популярным онлайновым играм. Я написал проект на 14 страницах, перечислил все хитовые игры, придумал сумасшедшую социальную сеть, в которой бы у каждого посетителя была своя почта, своя игровая статистика, заложил деньги на переводчиков с корейского языка... А оказалось, что IT Territory нужно три человека на весь портал. А лучше вообще один — новостной редактор. Так у меня этот проект и остался лежать в ожидании инвесторов... С ним небось будет так же, как с **Wowdata.ru**. Я еще в 2007-м предлагал сделать русский аналог **Wowhead.com** (это самый посещаемый портал по «Вовке»), но меня никто не послушал. А летом какой-то студент запустил Wowdata.ru, ее перекупили и теперь гребут деньги — там 220 000 посетителей в месяц.

— Ботоводить в Москве — плохая идея. Сидеть ночами за 7000 рублей никто не пойдет.

Квартира, где деньги лежат

Чтобы начать ботоводить, особенно много денег не надо, гораздо важнее игру знать и в программировании разбираться, людей найти. Мы вот развернулись в Москве за 170 000 рублей.

60 000 сразу отдали за квартиру (ищешь же через риелтора, а он берет предоплату за первый месяц и еще столько же за свои услуги). Еще 60 000 — это компьютеры, у меня их четыре плюс один рабочий, но я его не считаю. Я брал слабенькие машины, чтобы только «Вовку» тянули, в «Эльдорадо» один такой стоит 15 000.

На одном компьютере запущено три клиента WoW, и на каждом бегает бот — итого 12 аккаунтов. Это еще 36 000 рублей: чтобы выбивать золото, я сразу покупаю прокачанного высокоуровневого персонажа. Беру обычно за 3000. Это дешево, но многие продают, если срочно деньги нужны.

Еще около 2000 стоит одна бот-программа, мне их нужно четыре, я придумал, как запускать на одном компьютере несколько копий. Бот-программу приходится покупать, потому что она каждый час синхронизируется с сервером, получает новую информацию по игре. Ломать и выпендриваться с генератором ключей себе дороже: я купил один раз и забыл.

Остаются периодические траты — оплата интернета (в Краснодаре это была особая статья расходов, а тут я отдал 1000 и доволен), игрового времени (я покупаю тайм-карты за золото и даже экономлю), комплектующие к компьютерам. Раз в полгода я на всех компьютерах меняю вентиляторы и чуть реже — видеокарты: они горят одна за другой, когда ты круглые сутки три «Вовки» гоняешь. Летом в Краснодаре я специально дополнительные деньги на видеокарты закладывал, там в +35 их иногда и на месяц не хватало.

Ни с кем уже не нянчатся

Как мы продаем золото, когда в игре так много серверов и физически невозможно фармить на каждом? Есть несколько способов.

Как работают нераскрученные фармеры? Они бегают и спамят в чат: «Продам голд, продам голд». Находят кого-то, кому голд нужен, договариваются о цене. Время доставки — сутки. Эти сутки фармер потратит на то, чтобы снова спамить в чат: «Продам тайм-карту за голд, продам тайм-карту за голд». Тайм-карта на месяц стоит в среднем 400 рублей, продавать их могут по 5000-6000 золотых. Вот и подсчитайте: покупаете карту за 400 рублей, продаете за 6000 голда, а после этого каждую тысячу голда продаете по 400 рублей. Навариваешь в пять раз. Это хороший способ, но очень уж трудоемкий.

Можно делать деньги на аукционе. Каждый день там появляются люди, которые выставляют лот впервые и не знают местного ценообразования. Очень

часто они продают ресурсы или хорошие вещи за смешные деньги. А ты просто сидишь, сортируешь список и смотришь, что можно купить подешевле, а продать подороже. Раньше я очень много времени убивал на аукционе, чтобы купить нужную вещь для прокачки клиентского персонажа. При передаче смены мы с Денисом обменивались новостями: вот, на аукционе висит синий меч, через сорок минут время выйдет, а купить нужно во что бы то ни стало. Сидели, караулили... Ведь когда ты бегаешь с мечом своего уровня, а не на 10 уровней ниже, кач идет на 20% быстрее. Теперь я просто перекидываю сразу все нужное оружие и экипировку со своего аккаунта на аккаунт клиента и не заморачиваюсь.

Третий способ — простая перекупка. Подавляющее большинство русских игроков покупают золото в русских магазинах, потому что тут интерфейс на русском, платежные системы русские и т.д. Но они переплачивают: русские магазины редко сами что-то фармят. Они, как правило, покупают золото у европейских поставщиков (у них дешевле) и живут на проценте.

— Сейчас у меня гоняют по три бота на трех компах. Прибыль — 50 000 рублей в месяц, но это не предел.

Магазины содержат собственных бот-фармеров по старинке: игроков, перепродающих золото, сейчас полно. Они идут непрерывным, но плохо предсказуемым потоком. А если ты крупный торговец, ты не можешь задержать золото даже на полчаса. Поэтому еще и живы бот-фермы: с ними много возни, но они страхуют во время праздников и выходных, когда люди много покупают.

Раньше перекупщики гонялись за каждым фармером, работали на индивидуальных условиях. Теперь висит один прайс-лист для всех и выскочек-частников просто выдавливают с рынка. Они, например, суют тебе золото по $5,5 за 1000 золотых, а на рынке сейчас покупают по $5. Когда-то продавцы уламывали, уговаривали, а теперь просто поступают зло: покупают золото, посылают доллары, как положено, но на сайте пишут плохой отзыв. А если у тебя есть плохой отзыв, то как продавец ты больше не существуешь. Чтобы убрать отзыв, надо вернуть деньги, а купленное золото тебе никто не вернет.

■■■

Сейчас у меня гоняют по три бота на трех компах. Прибыль — 50 000 рублей в месяц. Это не предел, можно больше ботов запустить, больше фармить. Было время, когда я в месяц выбивал 300 000 золотых и тысячу продавал в среднем за 400 рублей. Тогда я караулил своих ботов круглосуточно, а теперь у меня выходной в воскресенье и сплю я по-человечески.

Мне хотелось бы закончить с фармом. Может, какому-то студенту, живущему с родителями где-нибудь на Украине, и нравится ботить, может, для него это деньги. «Вовка» не скоро загнется, но пахать фармером всю жизнь — это не для меня. Я свой бизнес открою. Я с отцом поспорил. ■

Игровые развлекательные автоматы

Алена Ермилова

На исходе прошлого века у нас в стране существовала (надо сказать, не слишком долго) организация «**Союзаттракцион**», снабжавшая СССР игровыми автоматами. Появились они случайно: однажды на Всемирной выставке аттракционов в Парке культуры им. Горького, где демонстрировались зарубежные игровые автоматы, присутствовало руководство страны. Партия решила, что чудо-машины будут развивать у детей моторику и реакцию, и на оборонных заводах Союза начали производство автоматов.

Сначала их собирали по образу и подобию японских и американских автоматов («Снайперами», где нужно было просто стрелять в движущихся по экрану зверушек), а потом стали выпускать свои, более увлекательные и сложные — «**Морской бой**», «**Торпедная атака**», «**Репка**».

Наши автоматы были на тот момент одними из самых дорогих в мире. В СССР «полезность» предприятия оценивалась в объеме производства в тоннах и рублях, и чтобы увеличить стоимость агрегата и поднять свой завод на новую высоту, инженеры запихивали в него самые дорогие и сложные комплектующие, делали цельнолитые металлические корпуса — один автомат весил 160-220 кг. В результате стоимость готового изделия вырастала в разы, авторитет предприятия рос, а на самом деле уже давно можно было производить легкие и дешевые автоматы, которые работали бы точно так же.

Кстати, в наших автоматах, в отличие от американских, по понятным причинам не было таблиц с набранными очками. Вместо этого за высокие достижения давали «призовую игру» — право сыграть еще раз бесплатно или перейти на «бонусный уровень» — выйти на охоту ночью, проехать на машине со включенными фарами и т.д.

Как и многое в то время, автоматы поставлялись на места по распределению: в кинотеатры и парки развозилось строго ограниченное число машин. Вскоре выяснилось, что «Союзаттракцион» — организация сверхприбыльная. Люди охотно предавались бесхитростным развлечениям, одна за другой скармливая прожорливой машине пятнашки — пятнадцатикопеечные монеты. Стоящий в «рыбном» месте автомат за неделю приносил до 100 рублей (месячная зарплата молодого инженера), и брались-то они ниоткуда. Из воздуха! В «Союзаттракционе» быстро научились мухлевать: по-своему подкручивали счетчик монет в автомате или завозили в фойе кинотеатра по бумагам 4 машины, а на деле — 6. Маржу делили между собой. Протянул «Союзаттракцион» недолго. Лишившись опеки, автоматы довольно быстро пришли в негодность и уже в начале 90-х годов оказались на свалках. Относительно недавно их стали искать и восстанавливать коллекционеры и энтузиасты. Так в Москве появился Музей советских игровых автоматов (**www.15kop.ru** — после того, как за сайт взялся Артемий Лебедев, там появились схемы автоматов и флэш-игры с оригинальной графикой и звуком). Экскурсия в советское детство — 300 рублей, за эти деньги вам расскажут историю «Союзаттракциона» и, главное, дадут поиграть сколько влезет. Скидок нет: и студенты, и пенсионеры изнашивают механизмы одинаково. После каждой экскурсии два-три автомата обязательно приходится чинить, а народный умелец-электронщик берет за работу 15 тыс. рублей в месяц.

В одностороннем порядке мы конвертировали три сотни российских рублей в горсть советских пятнашек и перенеслись во время, когда ни о каких компьютерных играх даже не подозревали. Выяснилось, что старенький хоккей, «**Авторалли-М**» или «Торпедная атака» и сейчас дадут фору лучшим представителям современных игр: управление интуитивное, никаких тормозов, а геймплей такой, что закачаешься.

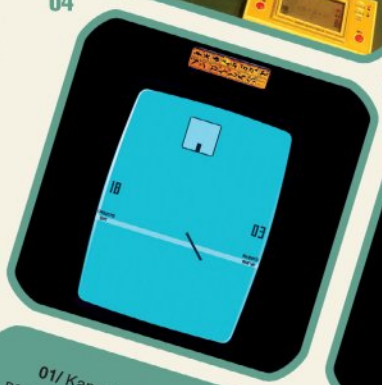
Вот какие автоматы Министерство культуры СССР предлагало «учреждениям, занимающимся организацией досуга населения».

01

02

03

04



05

06

01/ Карманные игры серии «Электроника» — «Ну, погоди!», «Тайны океана», «Космический мост». **02/** Соревновательная игра «Баскетбол», играть можно только вдвоем. Сеанс — 2 мин, цена автомата — 1900 рублей. **03/** Отечественный трехфлипперный пинбол «Цирк». **04, 05, 06/** Телевизионная игра «Городки»: на горизонтально расположенном экране отображается бита и различные фигуры городков. С помощью рукоятки управления битой необходимо выбивать фигуры. **07/** Игра «Танкодром». Управляя моделью танка, надо уничтожать вражескую технику. **08/** Игровой аттракцион-симулятор «Воздушный бой». Из аннотации: «Вы в кабине самолета-истребителя. Противник навязывает бой. Испытать себя на быстроту и выдержку, глазомер и четкость движений Вы сможете, играя в течение двух минут на этом автомате». Цена автомата — 3000 руб. **09/** Игровой автомат «Зимняя охота», разнесен на две части. Одна часть — большое поле в виде снежного пейзажа с активными мишенями, другая часть — консоль со съемным оптико-электрическим ружьем. **10/** Электромеханический игровой автомат «Хоккей», тренажер для трех рук. Цена — 1500 рублей.

07

08

09

10

11

12

13

ТРЕНАЖЕР ДЛЯ ОХОТНИКОВ

Игровой аттракцион «Охота АС-4», 3000 руб. Из аннотации: «Если Вы захотите поохотиться в горах, Вам не надо садиться в самолет или поезд. Достаточно подойти к нашему автомату, и перед Вами — горная панорама, «дичь» и даже ружье.

Играющему предоставляется 30 выстрелов по подвижным и неподвижным фигуркам птиц и зверей. За точное попадание на счетчике отсчитываются очки в зависимости от «ценности убитой дичи».

После первого выстрела у играющего появляется соперник — замаскированный «охотник», который бьет без промаха. На втором счетчике фиксируется каждый выстрел — и играющего, и «охотника».

Задача играющего — опередив «охотника», набрать определенное количество очков: 3000, 4000 или 5000. При наборе этих очков играющему в качестве приза предоставляется 10 выстрелов.

Автомат поможет начинающему охотнику развить точный глазомер и быструю реакцию».

Средняя продолжительность сеанса 2 минуты (ограничена количеством выстрелов).

14

15

16

Игромания, октябрь 2009

17

18

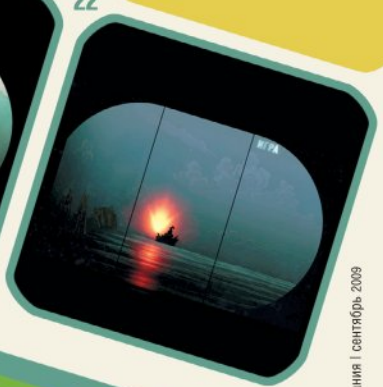
19

11/ Автомат-тир «Снайпер-2» — один из первых игровых автоматов, появившихся в Советском Союзе. Внешне он почти полностью скопирован с зарубежных, но игровой механикой отличается: на табло высвечиваются мишени, и если вы выбиваете двадцать из двадцати, то получаете призовую игру. В марте этого года, кстати, «**Новый диск**» выпустил аркаду «**Советские игровые автоматы**» от студии **Sky Horse Games**, где помимо «Снайпера-2» есть еще «Городки», «Скачки», «Морской бой», «Сафари», «Магистраль» и «Перехватчик». **12/** Игровой автомат «01» с двумя сюжетами. В первой части игры необходимо проехать на пожарной машине к месту пожара. Эта часть игры полностью заимствована с игрового автомата «Обгон». Во второй части игрового поле меняется на фасад здания, по горящим окнам которого необходимо попасть из брандспойта. **13/** Телевизионная игра «Конек-Горбунок» на базе ТИА-МЦ-1. На нескольких экранах с помощью джойстика и двух активных кнопок необходимо провести Конька-Горбунка с Иваном через препятствия. **14/** Игровой аттракцион «Удачный выстрел», 2900 руб. Всем известно, как трудно поразить быстро движущуюся цель. Но для хорошего охотника это лишний раз продемонстрировать меткость глаза. Сеанс — 2 мин (с учетом призовой игры — 4). **15/** Игровой автомат «Подводная лодка». Симулятор битвы под водой с вражескими подводными лодками. Сюжет игры построен на наложении на объемный пейзаж морского дна и движущихся целей проекций торпед. **16/** Телевизионная игра «Сафари». Управление с помощью одной кнопки «выстрел». По нижней части экрана скачет охотник, по дорожкам выше — различные животные. **17/** Игровой автомат «Обгон». Езда на машинке по прямой городской дороге; машины других участников дорожного движения надо объезжать. Управление — руль, педаль газа. рычаг переключения скоростей. **18/** Электронный игровой автомат-тир «Дуплет», 2500 руб. Стойка с двумя ружьями позволяет даже одному играющему стрелять одновременно из двух стволов по выбранным целям. Мишени — неподвижная и любая из движущихся фигур зверей и птиц. **19/** Игровой аттракцион «Вираж», 3000 руб. Из аннотации: «Захватывающие автомобильные гонки... Мелькают деревья. дома, а вы уверенно сидите за рулем, ведь опытному гонщику любая трасса по плечу, да и к скоростям он привык. Игровой аттракцион «Вираж» приглашает всех любителей быстрой езды и тех, кто хочет проверить свои способности в вождении гоночного автомобиля. Счастливого пути!» **20, 21, 22, 23/** Культовый советский игровой автомат — аттракцион «Морской бой», 2700 руб. На пульте управления — перископ для наведения торпеды на цель и табло, где фиксируются выпущенные торпеды и пораженные мишени. При попадании раздается звук взрыва и на игровом поле появляются яркие вспышки.

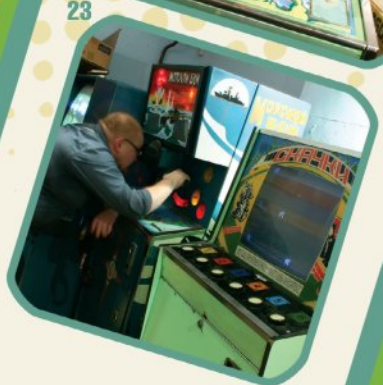
20

21

22



23



24

ТРЕНАЖЕР ДЛЯ ГОЛКИПЕРОВ

Настенный электромеханический игровой автомат «Пенальти», 1250 руб. Из аннотации: «Тренажер для голкипера, или мечта футболиста! Вот она, долгожданная «голевая ситуация»! Сейчас будет пенальти... Или угловой. А то и штрафной в ворота соперника! Все эти «острые моменты» предлагает заново пережить болельщикам и спортсменам игровой автомат «Пенальти» — первый отечественный настенный электромеханический автомат флиппперного типа, рассчитанный на 1-2 играющих.

Вертикальная игровая площадка автомата имитирует часть футбольного поля с препятствиями в виде шпилек, воротами и четырьмя отсеками для прохождения мяча по обе стороны ворот.

С помощью пружинного толкателя играющий поочередно вбрасывает в верхнюю зону игрового поля 5 «мячей». Сила толчка определяет скорость и траекторию их движения.

При попадании «мяча» в ворота игрок получает очко. «Мячи», попавшие в средние отсеки, задерживаются, и тогда задача играющего — последующими вбрасываниями освободить задержанный «мяч», чтобы вновь ввести его в игру.

Игровой автомат «Пенальти» — хороший тренажер для будущих голкиперов!».

24/ Игровой электронный автомат «Викторина», 2850 руб. «12 секунд на раздумье! Знатоки клуба «Что? Где? Когда?» находятся в более выгодном положении! Но, посудите сами, можно ли давать на раздумье 30 секунд, когда речь идет о безопасности на дороге? Игра «Викторина», несомненно, сочетает приятное с полезным. В ходе игры вы можете хорошо изучить азбуку дорожных знаков, что так необходимо и взрослым, и детям!» **25/** Электромеханический игровой автомат «Репка», 2800 руб. «В развлекательной форме можно определить силовые возможности как группы участников (например, семьи), так и отдельных играющих. Для «вытягивания репки» предоставляется 3 попытки. Цифры на информационном табло показывают величину приложенного усилия, здесь же высвечивается изображение соответствующих персонажей сказки: мышки, кошки, Жучки, внучки и т.д. Каждый персонаж имеет свою мелодию.«Вытянувшему репку» звучит молодецкое «Эй, ухнем!» и предоставляется право на дополнительную игру».

25

Игромания, октябрь 2009

26

27

28

29

30

31

26/ Игровой аттракцион «Авторалли-М»», оснащенный рулем и педалью управления. Большие гонки на маленьком экране! Сеанс — 2 минуты. Цена автомата — 3100 рублей. **27/** Игровой аттракцион «Перехватчик», 4340 руб. Сеанс — 2 мин. **28, 29/** Игровой аттракцион «Торпедная атака» — это «Морской бой» на двоих. Перископы нацелены на корабли «противника». Сеанс — 2 мин. Цена автомата — 3500 рублей. **30, 31, 32/** Создатели утверждали, что «автоматы игровые телевизионные «Магистраль-М» предназначены для организации активного отдыха и развития таких навыков, как внимание, быстрота реакции, глазомер, логическое мышление и ориентация в сложных ситуациях». Ко всему прочему «Магистраль-М» имел целых пять трасс — «Учебная», «Гоночная», «Специальная», «Ночная» и «Гололед». Прогревался автомат не более 5 минут (при экране 40х34 см!), работать непрерывно мог до 12 часов в сутки и до списания служил обычно 5-6 лет. А после проныры тащили его на свалку и разбирали — в 160-килограммовом монстре содержалось 2 грамма золота и 11 граммов серебра. Детальки с драгметаллами выковыривали, а внутренности разбрасывали где попало. Сегодня их собирают и несут в музей.

32

33

Максим Еремеев

Кролики и пираты

В этом году исполнилось 5 лет компании Telltale Games. «Игромания» беседует с главным дизайнером серии Tales of Monkey Island Марком Дэрином, вспоминает, с чего все начиналось, и пытается понять, как небольшая частная студия могла стать главным разработчиком квестов в мире.

Понятие причинно-следственной связи — один из базовых принципов, на которых строится человеческая логика. Ничто не происходит само собой, у всего есть какая-то причина в прошлом. Учитывая этот факт, можно только поражаться тому, как слабы мы еще в прогнозировании последствий своих поступков. Вот лишь один пример — могло ли людям, закрывшим в марте 2004 года сиквел одного из известнейших квестов **LucasArts**, **Sam & Max: Freelance Police**, привидеться, что таким образом они практически спасают жанр от гибели? Вряд ли.

Марк Дэрин, главный дизайнер **Tales of Monkey Island**: «Точно не помню, кому пришла идея, что Telltale Games должна делать игры-сериалы. Скорее всего, это был либо Кевин Брюнер, либо Дэн Коннорс — они основали компанию и с самого начала решили, что будут создавать игры, разбитые на примерно равные части, выходящие ежемесячно, чтобы потребитель регулярно получал новые порции контента».

Инцидент с Freelance Police вызвал бурное негодование фанатов. Они ругали топ-менеджмент LucasArts на чем свет стоит, организовывали сбор подписей в пользу закрытого проекта и слали разработчикам (которые были раздосадованы ничуть не меньше) трогательные письма, выражая поддержку и робкую надежду, что со временем высокое начальство одумается и воскресит игру. Именно эти два фактора — полное безразличие руководства к квестам (жанру, в котором LucasArts традиционно была одним из лидеров наряду с **Sierra On-Line**) и безоговорочная поддержка игроков — подтолкнули нескольких членов команды, корпевшей над Freelance Police, уволиться и создать собственную студию, которую они назвали **Telltale Games**.

В пресс-релизе, распространенном 9 октября того же года, один из основателей компании, Дэн Коннорс, объяснял: «Мы видим, что богатое квестовое наследие **Infocom**, Sierra и LucasArts может послужить прекрасным фундаментом для игр, одной из основных составляющих которых является сюжет. Наша цель — вернуться к этому фундаменту и продолжить строительство, черпая вдохновение в интересных лицензированных вселенных: книжных, кинематографических, телевизионных. Множество людей жаждут игр с богатыми сюжетами. Игр, которые заставляют сопереживать и шевелить мозгами. Мы собираемся утолить их жажду». Впрочем, даже бодрящиеся отцы-основатели Telltale вряд ли предполагали тогда, почти пять лет назад, что совсем скоро фортуна переменится и они получат лицензию на сериал, гибель которого побудила их променять сытое прозябание в LucasArts на тяготы и опасности вольного плавания... и — почти единолично — поднимут из руин жанр, на который все уже махнули рукой.

Telltale Texas Hold'em

Несмотря на то, что главными проектами в резюме создателей Telltale были квесты (**Grim Fandango** и тот самый Sam & Max: Freelance Police), и студию они открыли специально для того, чтобы иметь возможность и дальше работать в любимом жанре, первой игрой новорожденной компании стал... симулятор покера.

Но даже в **Telltale Texas Hold'em** проглядывали черты будущих игр мятежных лукасартовцев. Карточная игра в их исполнении оказалась настоящим музеем небывалых характеров. Напротив игрока сидели вполне самостоятельные, объемно выписанные личности. Они постоянно отпускали едкие комментарии в адрес соперников и вступали в короткие, но яркие диалоги. «Скажи, бабуля, — вопрошал между ставками стареющий ловелас Гарри, — а сколько ж именно у тебя денег?» И получал закономерный ответ: «Достаточно, чтоб купить тебя, милок, со всеми потрохами». Так карточные игры не делал, пожалуй, никто — ни до, ни после Telltale Games.

Марк: «Нам приходится дробить команду и постоянно переключаться с одного проекта на другой, чтобы конвейер не останавливался и каждый месяц в продаже появлялась новая игра. Наши дизайнеры не работают над одним проектом месяцами или даже годами, как принято в других компаниях, они все время держат под контролем несколько игр. Но главное отличие (наших игр от полнометражных) — это, пожалуй, очень короткий производственный цикл».

Всякий, кто работает от дедлайна до дедлайна, знает — чем короче этот промежуток, начинающийся относительно тихо и заканчивающийся обычно дикой гонкой, тем сложнее жизнь и тем важнее грамотно выстроить все процессы, наладить самый настоящий конвейер, который будет регулярно выдавать некий продукт.

Практически все, кто пробовал свои силы в создании игр-сериалов, оказывались неспособны к постоянной напряженной работе. Разработка трех заключительных серий **Half-Life 2** растянулась на годы — и не закончена до сих пор! Погибла, едва успев сделать первый вдох, амбициозная серия **SiN Episodes**, задуманная не последними людьми в индустрии. Рагнар Торнквист, гениальный создатель **The Longest Journey**, попробовал водичку большим пальцем ноги и, сделав правильные, хоть и печальные выводы, отправился ваять многопользовательскую **The Secret World**. И только Telltale с мрачной решимостью смертника продолжала экспериментировать, пробовать новые подходы, искать способ заставить сериальную модель в играх работать. Дорога была длинной и трудной, и прежде, чем на свет появилась первая серия первого сезона **Sam & Max**, разработчикам пришлось несколько лет нарабатывать необходимый опыт на проектах помельче. Но кто скажет, что их усилия были напрасны, у того почти наверняка нет сердца.

Bone: Out from Boneville и Bone: The Great Cow Race

У Джеффа Смита (по серии его комиксов **Bone** компания делала свой первый квест) много

«Плывут Буш с Горбачевым по Амазонке. И тут маленькая рыбка заплывает прямо Горбачеву в...» — Telltale не стеснялась грубого юмора. В конце концов, он был неотъемлемой частью оригинальной Sam & Max.

В мультфильмах Ника Парка персонажи предпочитали живому слову мимику и жесты. Telltale дала им несколько уроков красноречия.

общего с Telltale. Талантливый художник и писатель, он не надеялся на крупные издательства: сам писал сюжеты, сам их иллюстрировал и даже обложки для комиксов рисовал сам. А потом издавал. В итоге — культовый статус, упоминание в списке десяти лучших графических романов всех времен, опубликованном в журнале Time, и десять премий Эйснера (эту награду можно назвать «Оскаром» комикс-индустрии).

Судя по всему, в Telltale тоже разглядели в Джеффе родственную душу. Результатом стала немного легковесная, но обезоруживающе милая **Bone: Out from Boneville**. Интерактивное переложение истории трех братьев-раздолбаев, борющихся с Повелителем саранчи, не завоевало никаких наград, но запало в душу многим.

Это еще не была игра-сериал в полном смысле слова. На разработку первой части ушло около семи месяцев, а вторая вышла лишь в следующем году. Но благодаря Bone Telltale удалось доказать: она способна создавать не только казуальные игры — ее сил вполне хватит и на проекты посерьезнее.

К моменту выхода Bone: Out from Boneville создатели Telltale уже сумели договориться с бывшими хозяевами и выкупили у них право на создание игр под маркой Sam & Max. Но до релиза игры, которой суждено было по-настоящему прославить компанию и поставить точку в бушевавшем уже несколько лет споре о том, возможны ли вообще игры-сериалы, оставалось больше года. А пока Telltale тренировались на кошках, попутно зарабатывая деньги на разработку своего главного проекта.

Крайне редко на свете встречаются люди творческие, обладающие к тому же всеми навыками опытного менеджера. Telltale повезло — в ее штате такие люди явно были. Поэтому компания не спешила. Ее руководители понимали: если сериал про Сэма и Макса не выстрелит, им можно будет закрывать контору и отправляться искать счастья на другом поприще.

Судя по всему, тогда же началась разработка движка, во многом благодаря которому, по словам Марка Дэрина, студии и удается не сбавлять темпа. Это еще одно доказательство прозорливости Дэна Коннорса, Кевина Брюнера и Троя Моландера, людей, на которых держится компания. Понимание того, как важны в любом творческом процессе приземленные технические детали, наверное, и стало решающим фактором в судьбе Telltale. Хотя, возможно, это лишь симптом чего-то большего — некой упорядоченности сознания, которой не хватало и не хватает конкурентам маленькой калифорнийской студии.

Марк: «Кевин и Дэн очень грамотно подошли к созданию движка, на котором работают наши игры. Он устроен таким образом, что все члены команды (художники, аниматоры, дизайнеры) могут трудиться параллельно и никому не приходится ждать, пока кто-то доделает свою часть работы. Плюс — очень многое автоматизировано. Например, артикуляция и анимация героев. Персонажи у нас часто играют свои роли сами, по заранее заданным алгоритмам, и благодаря этому аниматорам не приходится отрисовывать каждое движение — они могут сосредоточиться на важных сценах. Вот так нам и удается каждый раз успевать к дедлайну, хотя поначалу было много скепсиса — мол, такое вам точно не под силу».

CSI: 3 Dimensions of Murder

Пять убийств. Пять сложнейших дел. Ложь, жестокость, изворотливые подозреваемые. На первый взгляд, **CSI: 3 Dimensions of Murder** — самая нехарактерная игра Telltale. Тут было мало солнца, никто не пел веселых песен о буфетчиках, разливающих газировку, а юмор если и встречался, то по большей части черный.

Но если приглядеться, выяснится, что для студии эта игра была лишь еще одной ступенькой к совершенству. Ведь сам формат (четвертая игросерия по мотивам популярного теледетектива Crime Scene Investigation) — это упрощенная версия того, чем Telltale будет заниматься в дальнейшем. Пять разных расследований, которые в итоге оказываются связаны между собой, — готовая игра-сериал. Не удивимся, если студия предлагала издателю, **Ubisoft**, выпустить эти истории по отдельности. Впрочем, если так оно и было, то договориться стороны не смогли. Игра вышла в традиционном формате: коробка, диск, один ценник.

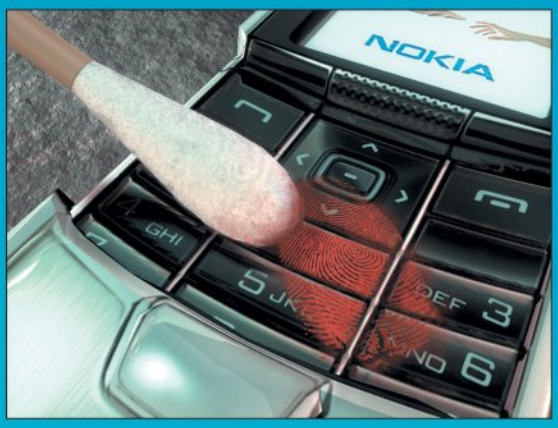
По большому счету, в Telltale почти всю дорогу занимались именно тем, что копировали чужой стиль. В дилогии Bone слышится голос Джеффа Смита, CSI: 3 Dimensions of Murder, не отрываясь, глядит в рот оригинальному сериалу, Уоллеса с Громитом придумали в Англии, а **Strong Bad's Cool Game for Attractive People** — вообще родом из интернета. По-настоящему родными для студии до последнего времени были лишь Texas Hold'em (которая, по понятным причинам, не в счет) и Sam & Max.

Марк: «Мы постоянно разговариваем о том, как круто было бы создать собственную IP. Но когда Дэн с Кевином открыли компанию, они решили: мы собираемся работать в формате, к которому люди еще не привыкли, поэтому надо сперва нарастить жирок, выпуская игры на знакомые темы. А теперь мы укрепились на рынке и можно уже серьезно обсуждать какие-то новые идеи. Ничего конкретного пока не запланировано, но вообще мы размышляем на эту тему.

...У нас, к счастью, не было особых сложностей с копированием чужого стиля. В конце концов, многие сотрудники Telltale раньше работали в LucasArts и создавали оригинальные игры [которые мы теперь продолжаем]. Если ты участвовал в разработке **Sam & Max: Hit the Road**, то несложно потом скопировать свой собственный стиль. С другой стороны, у нас есть много талантливых сценаристов, которых компания ценит как раз за их способность опознавать характерные черты чужого стиля и воспроизводить их в новых работах».

Тем не менее даже на этом, казалось бы, не самом благородном поприще Telltale сумела так себя проявить, как многие «творцы» не могут до самой смерти. Компания настолько точно подбирает темы для новых игр и столь тонко чувствует призрачную грань между развитием чьей-то идеи и ее простым повторением, что даже чужие франчайзы у нее моментально превращаются в свои. «Уоллес и Громит» Ника Парка напоминает «игру по мотивам» разве что внешностью и характерной

Не исключено, что в Telltale согласились делать игру по мотивам CSI специально, чтобы лучше понять сериальный формат.



Сериал Crime Scene Investigation учит нас, что главное качество хорошего сыщика — внимание к деталям. То же можно сказать и о хорошем разработчике квестов.

интонацией; о флэш-сериале **Homestar Runner** вряд ли кто-то вспомнит через десять лет, а Strong Bad's Cool Game for Attractive People застряла в памяти надолго.

Принимая из чужих рук интересные, но изрядно всеми подзабытые вселенные, Telltale наполняла их новым содержанием, заставляя остановившиеся сердца биться опять. При желании тут можно усмотреть некую кармическую связь. Компания, родившаяся из пепла древнего, брошенного вчерашними адептами жанра, будто задалась целью выручать других таких же горемык.

Марк (говоря о причинах упадка квестов): «Пожалуй, квесты перестали быть популярными из-за подхода «думай как разработчик». Игрок быстро устает, когда, решая головоломки, бессмысленные в рамках обычной человеческой логики, ему приходится угадывать ход твоих мыслей.

Наш директор по дизайну, Дейв Гроссман, внимательно просматривает все новые сценарии, и если у него возникают сомнения в логичности пазла или ситуации, если есть подозрение, что человек с улицы, не имеющий никакого отношения к играм, может сказать: «Слушайте, да это чушь какая-то! Ничего не понимаю!» — то мы переписываем спорный фрагмент.

Наша программа-максимум — чтобы игрок чувствовал себя победителем: «Я решил эту головоломку! Сам!» А если человек наткнется в игре на непреодолимую преграду, то все — он немедленно перестанет получать от процесса удовольствие. Наоборот — почувствует себя проигравшей стороной. Поэтому мы очень много внимания уделяем логичности головоломок».

Sam & Max

В новейшей истории приключенческих игр релизу первой серии Sam & Max эквивалента подыскать не получится, сколько ни ищи. Не помогут ни специально обученные собаки, ни металлоискатели.

Слова «второе пришествие», возможно, покажутся кому-то кощунственными, но именно оно и произошло в октябре 2006 года. Пес-сыщик Сэм и его напарник, гиперактивный белый кролик Макс с широченной лыбой во все лицо и напрочь съехавшей башней, вернулись после тринадцатилетней отлучки.

Невозможно переоценить психологическое воздействие, которое игра оказала как на поклонников квестов, так и на разработчиков. Вдруг выяснилось, что квест и в XXI веке может быть успешным, а чтобы этого успеха добиться, нужны лишь терпение, кропотливый труд и понимание аудитории.

Внимание к «человеку с улицы», к конечному потребителю — вот, наверное, что делает игры Telltale неповторимыми. Чуть ли не первой из разработчиков квестов классической школы Telltale признала право на жизнь вне игры. Право на работу, семью, увлечения, вечернюю усталость и желание просто развеяться, выслушав забавную историю и решив несколько не очень сложных головоломок.

Вдруг выяснилось, что квесты в массе своей просто были плохо приспособлены для употребления людьми, ведущими сколько-нибудь осмысленное существование. Кому захочется, вернувшись с работы, садиться за компьютер... и приниматься за новую работу, раз за разом атакуя головоломку, которая наверняка очень нравилась автору, но игроку лишь преграждает путь и мешает отдыхать? Естественно, на свете много любителей самых разных форм досуга, и среди них наверняка есть и те, кому дуэль с разработчиками доставляет наслаждение. Но нам почему-то кажется, что таких меньшинство.

Квесты в хардкорном их понимании были обречены — их не убили, они сошли во тьму сами, и финал этот был абсолютно закономерен. По мере того как росла аудитория и появлялись новые технологии, увеличивалась и стоимость разработки. Потраченные деньги надо было отбивать, а именно на это квесты оказались неспособны: не в последнюю очередь из-за присущих жанру снобизма и зацикленности на существующей фанатской базе. Разработчики будто забыли, что, кроме прошлого и настоящего, существует еще и будущее. И в этом будущем тех денег, которые тратят уже «воцерковленные» любители жанра, на всех не хватит.

Strong Bad's Cool Game for Attractive People

Telltale, судя по всему, на любом материале способна сделать интересную игру. Закажи им квест по мотивам самого короткого анекдота на свете («еврей-дворник», если кто не в курсе), они и тут умудрятся так повернуть тему, что останется только головой покачать. Порукой тому — «**Крутая игра Злого Силача для привлекательных людей**».

За основу взят флэш-сериал Homestar Runner, выходящий аж с 2000 года. У нас его как-то не заметили, а вот в Америке у него были толпы поклонников. Между прочим, главный герой игры, безбашенный хулиган, скрывающий лицо под маской мексиканского рестлера, в оригинальном мультике занимался тем, что отвечал на почту. Но популярность векторного мизантропа росла так быстро, что скоро он затмил даже номинального главного героя. А потом и окончательно перетянул одеяло на себя — в игре.

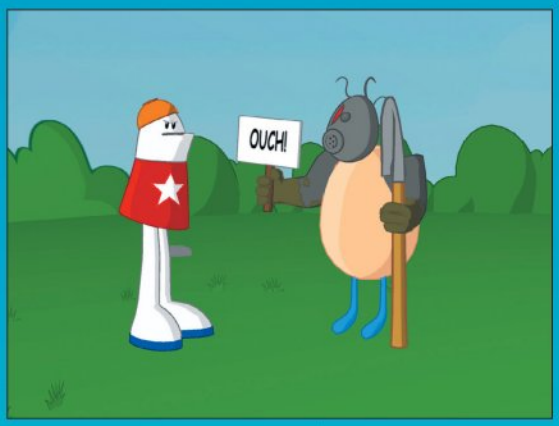
Марк: «Сколько серий мы выпустим, зависит от конкретного франчайза. Работая над первым сезоном Sam & Max, мы поняли, что 6 серий — это несколько чересчур, производственный график получается слишком жестким. Поэтому решено было уменьшить количество эпизодов во втором сезоне до пяти.

У «Уоллеса и Громита» своя история. Было много согласований, да и тема для нас новая. И мы, конечно же, хотели сделать сериал как можно интереснее и проработаннее. На это требовалось дополнительное время, поэтому в итоге первый сезон состоит всего из четырех серий».

Telltale с потрясающей точностью определила основные проблемы жанра и сделала все возможное, чтобы избавить квесты от накипи и нагара, не повредив сердцевину. Производство игр они превратили в точную науку, да еще и умудрились не растерять в процессе все хорошее, что было в приключенческих играх за эти годы. Интересные сюжеты, юмор, диалоги, персонажи — лучшие черты жанра присущи их разработкам в полной мере, а от негативных они практически избавлены.

В каком-то смысле то, что делают в Telltale, — будущее

В Telltale очень тщательно подходят к выбору лицензий для новых игр. Им важно не только громкое имя, но и совместимость франчайза с философией студии.



Сделать из флэш-мультфильма уморительный квест в пяти частях? Для некоторых людей нет ничего невозможного.

жанра. Игры, нацеленные на самую широкую аудиторию, увлекательные, яркие, предпочитающие вездесущему когда-то принципу «думай как автор» обычную человеческую логику — хоть и с небольшой поправкой на ветер, чтобы играть было интересно. В похожем направлении движется еще компания **Frogwares** со своей холмсовской серией (а как убого она начиналась!), но французам все-таки немного не хватает таланта. А у сотрудников Telltale его хоть лопатой греби.

Wallace & Gromit's Grand Adventures

После абсолютно безбашенных, балансирующих на грани провокации Sam & Max и Strong Bad's Cool Game for Attractive People Telltale неожиданно взялась делать игру по мотивам короткометражек Ника Парка. Ненавязчивый английский юмор, милые персонажи — в это можно было играть всей семьей, не опасаясь, что квест научит ребенка плохому.

Как обычно, разработчики привнесли в уже устоявшуюся вселенную много нового: ввели в сюжет своих персонажей, написали длинные диалоги, но оставили нетронутым главное — дух оригинала. Изобретатель Уоллес все так же души не чает в сыре и постоянно влипает в неприятности. Его пес Громит все так же выручает своего непутевого хозяина из разных передряг. Только теперь управляем ими мы.

Tales of Monkey Island

Если у кого-то еще оставались сомнения в состоятельности Telltale, то после июньского анонса «Историй обезьяньего острова» они должны были развеяться как туман. LucasArts выпустила из рук не «одну из», не «равную среди равных», а главную свою игру! Пятая часть (а фактически это она и есть) Monkey Island разрабатывается вне стен компании. Теми самыми людьми, которые когда-то покинули ее, осознав, что там им заниматься любимым делом больше не дадут. Так и тянет сказать что-нибудь высокопарное о восстановлении исторической справедливости.

Марк: «Tales of Monkey Island для меня — главная наша серия. Я вырос на оригинальной игре, у меня с ней связана куча приятных воспоминаний, и я страшно рад, что теперь работаю над продолжением.

По-моему, одна из важных составляющих Monkey Island — ваши отношения с персонажами. Наши прошлые игры построены на довольно грубом юморе, и у игрока в них не было возможности выстроить настоящую эмоциональную связь с героями. В Tales of Monkey Island мы попытались поднять ставки: вы не только смеетесь над персонажами — вы еще и сближаетесь с ними».

По словам Марка, решающую роль во всем этом сыграл новый президент LucasArts. Наш собеседник отзывается о нем как о человеке «очень открытом и заинтересованном в возрождении старых серий». И это еще один звоночек, возвещающий, что квесты не умерли — максимум вышли покурить. И очень скоро вернутся.

Само существование студии такого калибра (не в финансовом, а в творческом смысле), верной к тому же квестам, должно вселять в любителей приключенческих игр уверенность в завтрашнем дне — такую, какой в свое время не могли похвастаться и самые идейные из комсомольцев. Будущее, очерченное Telltale, прекрасно и удивительно. Там найдется место для всех — и для хардкорных квестеров, и для тех, кто хочет просто скоротать вечерок. Ключевые слова: гибкость, талант, прозорливость. Постарайтесь запомнить — ведь с их помощью у нас на глазах маленькая, но гордая студия меняет мир. ■

Сейчас странно об этом вспоминать, но когда-то оспаривалась сама возможность разработки эпизодических игр.

Об оригинальном комиксе Bone журнал Time писал так: «Ничуть не менее эпично, чем «Властелин Колец», но гораздо смешнее».

И целого мира мало

СОЗДАЕМ НОВЫЕ ЛОКАЦИИ ДЛЯ FALLOUT 3

Официальный редактор для **Fallout 3** — **G.E.C.K.** — многоуровневый инструмент. Если изучить его совсем чуть-чуть, то можно создавать простенькие игровые локации с небольшим количеством NPC и монстров, с несложными заданиями. Если же копнуть поглубже и посвятить редактору несколько месяцев, вы сможете делать куда более сложные моды и аддоны. Но самое главное, что даже базовых знаний достаточно для видоизменения игры. Мы с вами научимся самому простому — редактированию оригинальных игровых локаций. Вы узнаете, как работать с объектами и изменять ландшафт местности.

Установите и запустите G.E.C.K. (скачать редактор можно с ***http://fallout.bethsoft.com/eng/downloads/geck.html***). Прежде чем приступить к работе, необходимо подключить мастер-файл, содержащий данные игры. Заглядываете в меню **File**, выбираете пункт **Data**, в появившемся диалоговом окне дважды щелкаете по файлу **Fallout 3.esm** и нажимаете кнопку **Ok**. В течение нескольких минут программа подгрузит все необходимые для работы файлы — модели, скрипты, звуки, спецэффекты, игровые территории и т.д. Если у вас недостаточно мощный компьютер, то эта процедура может занять до 10 минут. Так что не спешите паниковать и выключать приложение через диспетчер задач.

Буквально несколько слов о внутреннем устройстве приложения. Главная рабочая область редактора по умолчанию состоит из трех основных элементов — окна визуализации (**Render View**), браузера локаций (**Cell View**) и таблицы объектов (**Object Window**). Таблица объектов представляет собой структурированный (древовидный) список всех игровых объектов (персонажей, оружия, зданий, предметов, шейдеров, скриптов и много чего еще). В окне **Cell View** располагаются две небольшие таблички, в которые тоже в виде списка заносятся внешние и внутренние локации, именуемые ячейками, а также входящие в них объекты. Просматривать и редактировать игровые территории можно в окне **Render View**.

Попрактикуемся в создании новых локаций открытого типа на базе имеющихся карт. Выберите нужное игровое пространство (область карты) из раскрывающегося списка **World Space** в окне **Cell View**. Скажем, **Wasteland** (пустошь). Затем выделите любую приглянувшуюся запись в левой части браузера и дважды кликните по ней левой кнопкой мыши. Выбранный вами фрагмент игровой территории появится в окне визуализации.

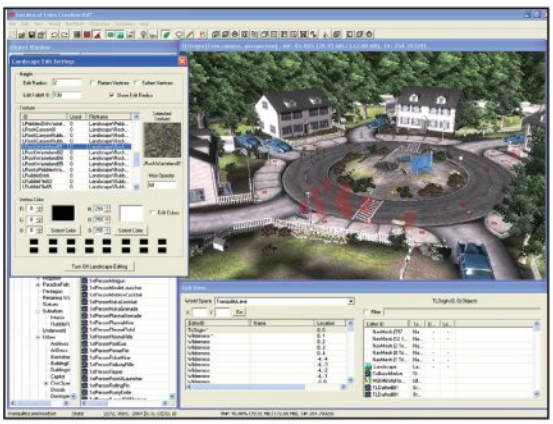
Самое время разобраться в основных клавишах навигации. Перемещение камеры по карте (ячейке) производится посредством курсорных клавиш или с помощью мыши с зажатой средней кнопкой (на многих мышках ее просто нет). Масштабирование картинки осуществляется колесиком мыши. Для поворота камеры достаточно зажать клавишу **Shift** и передвинуть мышь.

Масштабируя объекты в редакторе, будьте внимательнее. Например, если сделать мостики слишком маленькими, герой не сможет по ним перемещаться. А если слишком уменьшить дома, то в них не получится зайти.

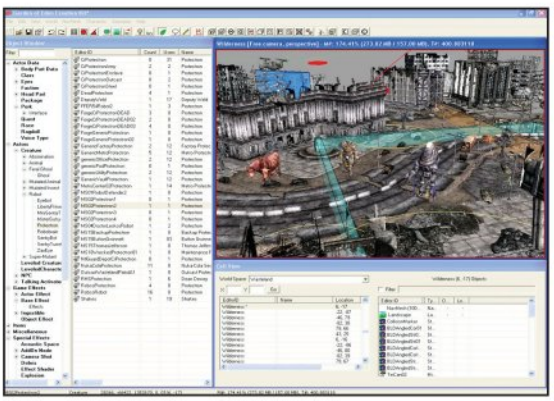
Для начала воздвигнем на карте горы, обозначим пару-тройку оврагов, выкопаем озера и добавим парочку ущелий. Нажмите клавишу **H**. На передний план выйдет окно, в котором настраиваются основные параметры поверхности. Для формирования возвышенности/низменности проделайте следующие действия. Определите радиус захвата кисти (характеристика **Edit Radius**), активируйте окно перспективы, наведите курсор на подопытный клочок земли и переместите мышь с зажатой левой клавишей вверх или вниз относительно коврика, чтобы изменить высоту на выбранном фрагменте ландшафта.

Если вы хотите размыть, сгладить резко выраженные угловатые поверхности, поставьте галку напротив опции **Softer Vertices** в поле **Height** окна **Landscape Edit Settings** и пройдитесь мышкой с зажатой левой кнопкой по нужному участку. Чтобы выровнять местность, воспользуйтесь модификатором **Flatten Vertices**. Здесь же вы можете перекрасить ландшафт. Все, что для этого требуется, — на форме **Landscape Edit Settings** выбрать подходящую текстуру из списка **Texture** (к примеру, **LGrassGreenSuburbs**), задать степень прозрачности материала в поле **Max Opacity**, перейти в окно визуализации и переместить мышь с зажатой правой клавишей по тому фрагменту игровой территории, который хотите затекстурировать.

Этих знаний уже достаточно для того, чтобы создать несложную карту. Единственное, чего на ней не хватает, так это персонажей (NPC и монстров) и различных предметов. Выключите режим редактирования ландшафта, кликнув по кнопке



Вот такую простенькую круговую дорожку с детской игровой площадкой в центре даже совершенно неподготовленный человек может создать в G.E.C.K. за 10-15 минут.



Самый ответственный этап работы. Расстановка NPC и монстров. Тут-то и выяснится, насколько хороший вы ландшафтный дизайнер. Если ошибок на предыдущем этапе работы не было, все персонажи будут свободно перемещаться по уровню, а не станут застревать в рытвинах и колдобинах.

Turn Off Landscape Editing в окне **Landscape Edit Settings**. Перейдите в окно **Object Window** в левой части программы, выберите из списка одну из доступных категорий (например, **Tree**) и выделите произвольный объект в таблице напротив. Чтобы добавить элемент на карту, ухватитесь за него левой кнопкой мыши и, не отпуская ее, перетащите объект в окно перспективы. Как только вы отпустите кнопку, модель появится на карте.

Чтобы установить новое местоположение объекта в локации, необходимо кликнуть по нему левой кнопкой мышки (для выделения), ухватиться за произвольную часть конструкции и передвинуть мышь с зажатой левой кнопкой. Если нужно переместить каркас модели строго вдоль определенной оси, лучше всего воспользоваться следующей комбинацией клавиш: **ЛКМ+Z** (**X**/**Y**). Повернуть объект тоже несложно — надо выделить его, а затем перемещать мышкой, удерживая зажатой правую кнопку. Создать точную копию выделенной на уровне конструкции вы можете при помощи нехитрой комбинации **Ctrl+D** (привычные многим «горячки» **Ctrl+C** и **Ctrl+V** тоже работают).

Еще одна важная функция — автоматическая привязка элемента к расположенной под ним горизонтальной поверхности — вызывается клавишей **F**. Кроме всего прочего, в редактор встроена возможность масштабировать любые объекты. То есть вы можете создавать стометровые деревья, гигантских крыс и огромных диких псов, а также карликовых роботов, кентавров и бог весть кого еще. Чтобы изменить габариты выделенного объекта, зажмите клавишу **S** и передвиньте мышь вперед или назад. Ну и, наконец, для удаления модельки со сцены щелкните по ней левой кнопкой мышки и нажмите клавишу **Delete**. Когда закончите с расстановкой объектов на карте, сохраните свое творение в виде плагина командой **File/Save**.

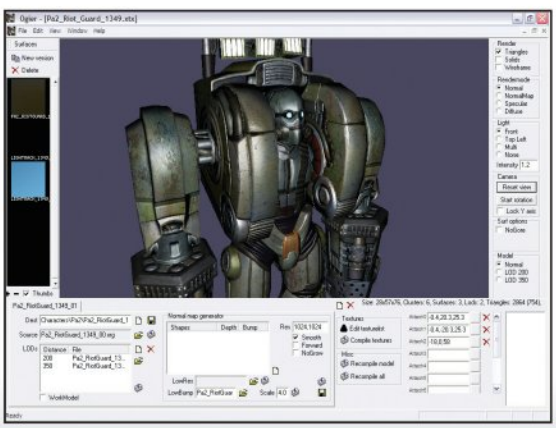
Все. Можно загружать карту и играть.

Хроники Риддика

РЕДАКТИРОВАНИЕ THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Для **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** в свое время существовало довольно много однопользовательских карт, созданных фанатами, а также небольших модов, заменяющих модели оружия, монстров, анимацию некоторых персонажей. А вот после выхода **The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena** на свет появилось всего несколько простеньких дополнений, ничего более серьезного даже не анонсировано. Причина банальна. Модотворцы ждут выхода официального редактора. При этом почему-то большинство из них забывают, что Assault on Dark Athena можно перекраивать при помощи старых утилит. В Riddick Editor встроен редактор карт, с помощью которого можно создавать новые и видоизменять уже имеющиеся в игре локации. Отдельным модулем идет редактор моделей. Изменять или создавать с нуля персонажей вам, правда, придется в 3DS Max, но затем модельку через **Ogier** (программа работает с форматами LWO, OBJ и ASE) можно импортировать в игру.

Плюс к редактору прилагаются еще две очень важные утилиты. Это специальная программа для создания новых анимаций и программный блок для архивирования текстур, которые накладываются на модели.



Постъядерные будни

ВСКРЫТИЕ FALLOUT 3

Улучшить визуальный ряд Fallout 3 довольно просто. Нужно лишь перерисовать несколько текстур.

Самые ценные ресурсы (модели, текстуры, звуки и т.д.) **Fallout 3** разработчики спрятали от пытливых глаз в архивы (**Meshes**, **Sound**, **Textures** и ряд других, с характерными названиями). Причем даже из редактора не все их содержимое можно извлечь наружу. Правда, сами архивы не такие уж железобетонные. Почти все они представляют собой BSA-файлы, с которыми большинство модотворцев знакомо еще по **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Вскрыть «постъядерные» архивы можно, скажем, с помощью утилиты **BSAUnpack**.

Делается это следующим образом. Чтобы подгрузить в приложение нужную базу, достаточно щелкнуть по кнопке **Open** на форме **BSA Browser** и выбрать в появившемся диалоговом окне нужный BSA-файл из директории **\Data** с Fallout 3. Если распаковщик спросит вас, действительно ли вы хотите открыть архив неизвестной версии, соглашайтесь, не раздумывая. В поле **File path** отобразится список всех входящих в базу файлов. Извлечение игровых ресурсов проходит по следующей схеме. Выбираете подходящий файл или файлы из списка и давите на кнопку **Extract**. За разархивацию всей базы данных отвечает кнопка **Extract all**.

После того как вы внесете изменения в извлеченные файлы, поместите их в папку \Data, сохраняя иерархию подкаталогов. Чтобы игра отдавала приоритет модифицированным ресурсам, а не оригинальным, упакованным в архивы, проделайте следующие действия. Поместите в директорию \Data специальный файл **ArchiveInvalidationInvalidated!.bsa**, который будет передавать движку информацию обо всех измененных ресурсах. Затем откройте «**Блокнотом**» конфигурационный файл **FALLOUT.INI**, который проживает в каталоге **\Мои документы\My Games\Fallout3**. Отыщите в документе строку, начинающуюся с ключевого слова **SArchiveList**, и замените ее следующей строкой: **SArchiveList= ArchiveInvalidationInvalidated!.bsa, Fallout — Textures.bsa, Fallout — Meshes.bsa, Fallout — Voices.bsa, Fallout — Sound.bsa, Fallout — MenuVoices.bsa, Fallout — Misc.bsa**. После этого задайте атрибуту **bInvalidateOlderFiles** (прописан в этом же файле) значение **1**: **bInvalidateOlderFiles=1**. Вы можете немного ускорить процесс загрузки игры, если распакуете все архивы в директорию \Data с Fallout 3.

Упомянутые утилиты, а также избранные модификации и дополнения для Fallout 3 вы можете взять с нашего диска из раздела **Игровые дополнения/Подборки/Fallout 3**.

INTERNET@IGROMANIA.RU
Алена Ермилова

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Отмерзли с горем пополам

Китайские цензоры продолжают держать позиции. В Поднебесной не видели WoW уже два месяца, и за это время Blizzard потеряла $10-15 млн.

Приключенческая сага про бан китайского **World of Warcraft**, кажется, подходит к концу. 30 июля власти КНР разрешили перезапустить игру. Правда, лишь в тестовом режиме: залогиниться смогут только те, у кого были активные аккаунты, а регистрация новых игроков первое время будет запрещена.

Серверы игры были остановлены в начале июня, когда закончился контракт неудачливого оператора **The9** и начался эпический перенос учетных записей на компьютеры провайдера **NetEase**. Как мы уже писали, The9 не повезло из-за того, что оператор не смог пропихнуть сквозь цензурные заслоны аддон **Wrath of the Lich-King** с чересчур подозрительным, по мнению китайских властей, классом Рыцарь смерти.

В **Blizzard** ситуацию комментируют неохотно: известно лишь, что они «с головой ушли в проблемы запуска игры в Китае». Оно и понятно, ведь в КНР, по разным оценкам, живет от 40% до 55% фанатов WoW, а это 4,5-6,5 млн игроков! Правда, в деньгах Blizzard не много теряет. В Китае, в отличие от Европы и Америки, WoW работает по почасовой оплате, а не по подписке. Да и за право запустить WoW в Поднебесной NetEase заплатила $301 млн, которые будет отчислять Blizzard до 2012 года (справедливости ради надо отметить, что в эту стоимость входят и лицензии на **StarCraft 2**, **Warcraft 3** и платформу **Battle.net**). Неясно только, как NetEase отобьет деньги, ведь 30 июля состоялся лишь частичный запуск игры, который сами китайские власти называют внутренним тестированием, — оператору в это время запрещено брать с игроков абонентскую плату.

Полный перезапуск WoW состоится, когда NetEase исправит «косяки», найденные Генеральной администрацией по делам СМИ (интересно, что Министерство культуры Китая изучало игру перед тем, как отправить в Генеральную администрацию, и никаких неудобоваримых вещей не нашла). Наконец, после исправления замечаний, сделанных всеми министерствами, NetEase придется заново прогнать клиент «Варкрафта» по всем инстанциям. И не факт, что китайские крючкотворцы не найдут еще каких-нибудь нежелательных элементов...

Словом, мы все больны «Даркфоллом»

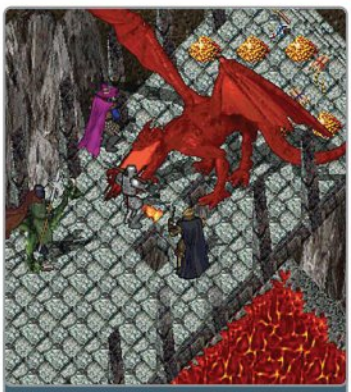
Часто слышите фразу «Страшна, а притягивает»? Это про «Даркфолл». С ним как с роковой женщиной — либо любовь с первого взгляда, либо бесславная смерть от рук ревнивых почитателей.

Схватка игрового портала **Eurogamer.com** и продюсера **Darkfall Online** Тасоса Фламбураса закончилась, вопреки ожиданиям, ничем. Напомним, что в мае Eurogamer одним из первых опубликовал рецензию на хардкорную PvP-ориентированную игру Darkfall Online, находившуюся в разработке 8 лет. Старания создателей Eurogamer оценил в 2 балла из 10 и охотно сообщил, что разработчики преуспели лишь в одном: игру хуже, глупее и злее еще надо ухитриться придумать. К Darkfall быстро прилипло прозвище Darkfail.

Тасос отреагировал мгновенно. На официальных форумах «Даркфолла» появился гневный пост о том, что рецензент играл всего 2 часа, да и те провел в редакторе создания персонажей. «Еврогеймер» парировал, что автор играл никак не меньше 9 часов, а логи **Aventurine** врут: мол, серверы падают так часто, что нормально засечь проведенное в игре время нет никакой возможности. Злобное комьюнити «Даркфолла» с вилами и топорами кинулось на форумы «Еврогеймера», и на сайте решили опубликовать реревью, купив свой собственный аккаунт. Тасос от реревью гордо отказался, но предотвратить его публикацию был не властен. Предвкушая новый виток скандальных разборок, мы стали ждать новую статью от «Еврогеймера».

И вот реревью — одно из самых длинных и обстоятельных в истории портала — вышло с оценкой 4/10. Ненавистники «Даркфолла» мигом окрестили игру Double Darkfail, а поклонники... не отреагировали никак. На официальных форумах завязалась оживленная беседа о том, что каждый месяц «Даркфолл» становится только краше, через полгода «Еврогеймер» наверняка даст игре десять из десяти, но Тасос сдержался и сохранил лицо. Тем временем сам «Даркфолл» и правда хорошеет, насколько это возможно для игры, оцененной нами в 5 баллов. В начале июля было запущено первое дополнение, а в конце — первый американский сервер. Глядишь, года через четыре он и до России доберется.

Калька с первопроходца



Так красавица Ultima Online выглядела десять лет назад. Вполне возможно, что в Mythic сделают отличную современную MMORPG, но азиаты не видели оригинала — им нашей ностальгии не понять.

Китайский ММО-оператор **NetDragon** собирается вернуть к жизни игру, которая, по сути, изобрела сам жанр MMORPG. В рамках «незабытого старого» будет перезапущена старушка **Ultima Online** 1997 года рождения. Сейчас UO медленно, но верно теряет игроков: шесть лет назад в чудо-мире Ричарда Гэрриота бегало 250 тысяч человек, сегодня — уже 135 тысяч. Возможно, тенденция к медленному умиранию изменится с появлением условно-новой игры, которая призвана заменить живую классику.

Обама за восемь долларов

Благодаря итальянцу, скрывающемуся под ником Mrsigmund Fride, в **Second Life** можно играть за Барака Обаму и первую леди — Мишель Обаму. Фотореалистичная фигурка Барака появилась в Second Life еще в мае (ее можно было купить за 2000 линден-долларов или за $8), и, по словам мистера Fride, в считанные дни по игре разлетелось несколько сотен виртуальных Обам.

Но тут же посыпались жалобы: выходя в свет, виртуальные Обамы чувствовали себя одиноко без первой леди. Fride снова засел за работу — и за три месяца сваял жену президента. Она выписана особенно точно: на скриншотах видно, что рука первой леди куда более полигональная, чем рука ее мужа.

Fride продает фотореалистичных SL-аватаров не первый день (в числе его самых знаменитых работ — фигурки Сильвио Берлускони и популярной китайской актрисы Гонг Ли). Но звездная американская парочка бьет все рекорды. Fride это не удивляет: «Second Life — это игра о мечте. А жизнь Обамы — это мечта, возведенная в абсолют. Бьюсь об заклад, что каждый американец хотел бы прожить такую».

Между тем создание виртуальных копий знаменитостей не новость для Second Life. Естественно, они никогда не были настолько узнаваемы (можете попробовать угадать, по чьему образу и подобию были созданы вот эти аватары: ***http://nwn.blogs.com/nwn/celebrity-to-avatar***). Но почему первую пару Америки никто не догадался создать раньше?

Первая леди и правда получилась кокеткой. Да, на заднем плане не любовник, а создатель — персонаж итальянца Fride, продающего звездную парочку.

Приобретая лицензию у **Electronic Arts**, владеющей брендом, оператор NetDragon выторговал себе эксклюзивные права на управление игрой в Китае, Индии, Гонконге и Макао — так что нужно быть законченным оптимистом, чтобы верить в будущее «Ультимы» за пределами азиатского региона. Сюжет игры, форма оплаты и сроки запуска пока неизвестны, но разработкой проекта займется не только NetDragon, но и студия **Mythic Entertainment** (которая недавно, напомним, слилась с **BioWare**).

Мистер Сунь против

Со следующего года в Китае начнется пятилетка пропаганды высоконравственных игр. В первую очередь программа коснется сетевых и онлайновых тайтлов для большого числа подписчиков. Сообщается, что будет ужесточен процесс выдачи лицензий операторам MMORPG, а авторов незаконных мультиплеерных развлечений будут расстреливать. Шутка! Их «всего лишь» будут карать тюремными заключениями на срок от 5 лет.

Главным борцом с играми, которые, по мнению китайских властей, способствуют распространению порнографии и насилия, стал Сунь Шушань — он теперь вместо Джека Томпсона, и сразу для всей Поднебесной. Господин Шушань является вице-президентом Генеральной администрации по делам СМИ, то есть именно того бюрократического аппарата, благодаря которому **World of Warcraft** в Поднебесной запущен лишь в промежуточном статусе.

И именно Сунь Шушань был одним из авторов инициативы, по которой все китайские компьютеры предлагалось снабжать с 1 июля 2009 года специальным интернет-фильтром «Зеленая плотина». От затеи, кстати, не отказались — лишь сдвинули сроки внедрения обязательного программного обеспечения, потому что производители железа не могли угнаться за энергичным Шушанем.

По поводу MMORPG, в которые играет почти 200 млн китайцев, мистер Сунь заявил следующее: «Некоторые компании незаконно зарабатывают на нездоровом и навязчивом содержании своих игр, которое выглядит особенно привлекательным для молодежи». Интересно, ему кто-нибудь говорил, что КНР все сильнее похожа на Северную Корею?

Second Life — самая непристойная онлайновая игра — тут можно раздеться догола, снять проститутку, открыть ночной клуб... не удивимся, если Сунь Шушань распустит руки и набросится на нее азиатским тигром!.

Почем нынче виртуальные банки?

Столкнувшись с финансовыми трудностями в реальной жизни, игрок **EVE Online** Ricdic не нашел ничего лучше, как ограбить виртуальный банк. Настоящее имя Ricdic — Ричард, ему 27 лет, он живет в Австралии с женой и двумя детьми. В EVE Online Ричард — местный авторитет, гендиректор финансовой корпорации EBank, в которой многие игроки хранили раздобытые космическим разбоем деньги.

Банк этой корпорации Ричард и ограбил. Он вывел со счетов своих товарищей чудовищную сумму — 200 млрд ISK (внутриигровая валюта) — и, перепродав деньги другим игрокам, выручил $5100.

По иронии судьбы Ricdic был одним из самых уважаемых игроков EVE Online — он играл давно, играл хорошо и честно — деньги ему несли с охотой. Пока он сам их не вынес.

Обманутые вкладчики тут же ринулись спасать деньжата, но поздно — в CCP мигом забанили предприимчивого гендиректора. Но совсем не за то, за что вы подумали: вовсе не за ограбление банка, это в EVE Online в порядке вещей. CCP распрощалась с Ричардом за продажу внутриигровой валюты — приторговывать ISK на черном рынке нельзя, это рушит игровой баланс. Однако возвращать обворованным игрокам деньги CCP не собирается. «Как и в реальной жизни, в EVE Online нельзя ничего повернуть вспять, — говорит Эйолфар Ганмандссон, экономический консультант CCP. — И именно поэтому играть в EVE Online интересно».

Ричард своим поступком не кичится: перед товарищами, мол, крайне неудобно, и лишняя публичность ему ни к чему (в отличие от многих других виртуальных преступников, он не стал хвастаться своим «подвигом» в блоге, поэтому новость и не получила большой огласки). Просто у него были проблемы с сыном и ему срочно потребовались деньги. А тут на почту пришло спам-сообщение о торговле виртуальной валютой... ну, Ричарда и осенило. Раскаивается он не сильно: «Случись со мной такое еще раз, я без раздумий ограбил бы EBank снова». Пока такой нужды нет — финансовое положение

Ричарда, по его словам, стабилизировалось.

Загляните к терапевту в Штормграде

Как, интересно, терапевты будут определять душевное здоровье своих пациентов? Любят ли они драконов? Часто ли летают по ночам? Какого цвета у них кровь? А что если голубая?

Давайте представим, что вы безнадежно привязаны к World of Warcraft. Играете сутки напролет, забросили учебу, забыли, как выглядит родная мать (жена), а этот номер «Игромании» попал к вам совершенно случайно. Конечно, вам давно пора к врачу. Но разве такой человек, как вы, может бросить игру и выйти из дома? Конечно, нет.

И не надо: скоро посетить врача можно будет прямо в WoW. По крайней мере, доктор Ричард Грэхам из Тавистокского центра в Лондоне недавно предложил коллегам-терапевтам открывать частную практику в Азероте. По мысли сэра Грэхама, «привязанные к онлайновым играм люди не понимают, насколько они оторваны от общества. Большую часть своего времени они проводят в виртуальном мире, а когда, наконец, попадают в мир реальный, оказывается, что они совершенно неспособны общаться с нормальными людьми». Практикующие терапевты должны будут разъяснить безнадежным геймерам, сколь низко они пали, и уговорить их бросить виртуальный мир. Сейчас доктор Грэхам занят поиском добровольцев — как среди коллег, так и среди фанатов WoW: не все терапевты умеют играть на компьютере, и первое время им понадобятся «проводники».

Проект стартует в конце года. К тому времени Грэхам надеется договориться с **Blizzard** — доктор хочет, чтобы терапевтам сделали скидку или вовсе отменили ежемесячную плату. С какой стати Blizzard способствовать проекту, который в конечном счете отнимает у компании самых преданных подписчиков, непонятно.

Карачун виртуальной мафии

О чем перекрикиваются эти два китайца, мы можем лишь догадываться. Но возмущаются они в любом случае негромко: больших клиентских игр про гангстеров в Китае нет. И, судя по всему, никогда уже не будет.

Китай вновь отличился — забанены все онлайновые игры о мафии: сайтам в доменной зоне .ch запрещено запускать, рекламировать и распространять игры с участием гангстеров. По мнению властей, эти «мафиозные развлечения» дискредитируют моральные устои страны и подрывают ее августейшие традиции, а игры, романтизирующие жизнь гангстеров, поощряют людей обманывать, грабить и убивать.

Контроль над сайтами был ужесточен 28 июля — в этот день Министерство культуры КНР постановило немедленно прекратить работу опальных игр. Пока жертвами китайской цензуры стали «Крестный отец» на ***www.kaixin.com***, «Сообщество гангстеров» на ***www.mop.com*** и «Опасные молодчики» на ***www.xiaonei.com***. Некоторые китайцы не побоялись высказаться в защиту любимых браузерок. То и дело слышно что-нибудь вроде «Я только что украл три миллиона юаней в игре, как сайт внезапно сдох. Не вынесу этого!» или «Ощущаю себя так, будто наша банда развалилась».

Не продавайте аккаунты шведам

В Швеции живут разработчики трех больших онлайновых игр — Entropia Universe, Dreamlords и Mortal Online. К парням из Entropia налоговики уже приходили.

Шведское правительство давно присматривается к онлайновой торговле. В апреле местные налоговики обнаружили, что казна ежегодно недополучает $50 млн из-за того, что стриптизерши-любительницы, раздевающиеся перед веб-камерами, не платят налогов. А теперь пришла очередь и онлайновых игр.

По данным шведской налоговой инспекции, за последние 14 месяцев граждане страны купили и продали 12 000 игровых аккаунтов (и это не говоря уже о миллиардах золотых, ISK, адены и т.д.) — и никто ни разу не задумался, что уклоняется от уплаты налогов. А если прибавить сюда еще и сделки, совершенные в онлайновых казино и порномагазинах, то получится, что каждый год шведы не доплачивают в казну колоссальную сумму — $640 млн!

Как именно налоговики вывели такую астрономическую цифру, не раскрывается, однако результат налицо: шведское правительство настаивает, что за продажу игрового аватара надо платить. Размер таксы пока не установлен, но учитывая, что в Швеции в принципе самые высокие в мире налоги, золотым фармерам в этой стране делать больше нечего.

Даешь WoW в кинотеатры!

Фанаты, кажется, будут довольны, если Рэйми и Ровен просто пустят полуторачасовое слайд-шоу из лучших скриншотов WoW.

Со слухами покончено: по World of Warcraft действительно снимут кино! Сразу несколько источников подтвердили, что режиссером фильма за $100 млн будет Сэм Рэйми («Зловещие мертвецы», «Человек-паук», «Быстрый и мертвый», «Затащи меня в ад»), а продюсером — Чарльз Ровен («Темный рыцарь», «Ограбление на Бейкер-стрит»).

Чтобы не стеснять сценаристов игры, киношники делают приквел — лента расскажет о том, что случилось в Азероте до событий оригинального World of Warcraft. Фильм будет сниматься под присмотром Blizzard, частичное финансирование возьмет на себя Warner Brothers, а в

Коротко о важном

- Начало осени будет жарким: 25 августа выходит **CrimeCraft**, 1 сентября — **Champions Online**, 9 сентября — **Fallen Earth**, а 25 сентября — **Aion: The Tower of Eternity**. И хотя аудитория у этих игр потенциально разная, побороться за звание «Онлайновая игра года» может любой проект.

- Несмотря на то, что **Free Realms** недавно обзавелась пятимиллионным игроком, **Sony Online Entertainment** сокращает 41 служащего (это 5% штата компании). Сообщается, что эти увольнения никак не повлияют на работу SOE — сокращены люди из разных отделов. Поживем — увидим.

- **Innova** локализует и издаст в России онлайновый экшен **Point Blank** (***http://pointblank.ru***). Point Blank разработана в **NCsoft** и интересна прежде всего тем, что устроить перестрелки можно на локациях, вытянутых из базы карт **Lineage 2**!

- На августовской конференции **GamesCom** в Кельне Funcom представит первое дополнение к **Age of Conan: Hyborian Adventures**. Этот номер сдается до начала конференции, но мы думаем, что короля Конана отправят на Восток — в Китай.

- У старушки **PlanetSide** дела совсем плохи: SOE сливает последние два сервера в один. Впрочем, игроки утверждают, что PlanetSide загибается не из-за того, что комьюнити теряет интерес к игре, а из-за того, что сама SOE переключилась на более яркие и дорогие проекты и PlanetSide стал ей не нужен.

- Издатель **Astrum Online Entertainment** и разработчик **Nival Online** слились и образовали компанию **Astrum Nival**. При этом Nival продолжил разрабатывать «**Аллодов онлайн**», которые сейчас находятся в открытом бета-тесте. **Nival Network** эти перестановки не коснулись — компания по-прежнему развивает сайт **Zzima.com** и недавно подписала договор на издание фэнтезийной игры «**Shaiya: Желания богини**».

Point Blank — это Counter-Strike в онлайне, только город после очередного забега никуда не исчезает — как в CrimeCraft. В Корее игра запущена около года.

прокате фильм, судя по графикам занятости режиссера и продюсера, стоит ждать не раньше 2011 года.

Кстати, съемки фильма по такой лицензии, как WoW, открывают невиданные просторы для взаимодействия с потенциальной аудиторией. Логично, например, устроить онлайн-кастинг или спросить игроков, каким они хотят видеть фильм — с живыми актерами и дорогими спецэффектами, как «Властелин Колец», или полностью в CG.

Как бы и не микротранзакции

Незадолго до релиза разработчики **Champions Online** поделились своими соображениями по поводу бизнес-модели игры. Это, как и ожидалось, free-to-play, но не простой. **Cryptic Studios** заворачивает свою бизнес-модель в шуршащую обертку: «В отличие от многих других условно-бесплатных игр, наша игра *поддерживает* микротранзакции, но не *основана* на них. Что это значит? Это значит, что большая часть продаваемых предметов никак не влияет на вашу силу или даже на время прокачки: за реальные деньги мы будем предлагать красивые, яркие, модные костюмы, аватары и фигуры новых героев, эмблемы, логотипы и т.д., но не оружие и не умения. Более того, все продаваемые вещи можно будет заработать в игре, а предмет, купленный для одного персонажа, становится доступен всем героям на аккаунте». На первый взгляд такая модель кажется сомнительной, но в Second Life сто лет торгуют аватарами — и живут припеваючи.

На скриншотах Champions Online искрится всеми цветами радуги. Вживую она смотрится еще лучше, поэтому ставка на продажу аксессуаров — верный ход. Их хочется скупить все!

Бревик против Ропера

Издатели супергеройских MMORPG, конечно, не сговаривались, но с датами релизов им повезло. Champions Online выходит этой осенью, DC Universe — следующим летом, а Marvel Universe Online — только в 2010 году.

Дэвид Бревик, идеолог первых двух частей **Diablo**, возглавил разработку **Marvel Universe Online** — онлайновой игры от амбициозного стартапа **Gazillion Entertainment**. Дэвид назвал свое новое назначение «потрясающим» и признался, что он «большой поклонник комиксов, супергероев и MMORPG».

Тут нелишне вспомнить, что разработкой конкурирующего проекта — **Champions Online** — руководит бывший коллега Дэвида по **Blizzard North**, Билл Ропер. Правда, сам Билл не считает Дэвида прямым конкурентом: «Мы выходим в этом сентябре, а Дэйв только взялся за работу. Мы в разных весовых категориях». ■

Жанр
Онлайновый экшен

Издатель/разработчик
Vogster Entertainment

Сайт игры
www.crimecraft.com

ДАТА ВЫХОДА

Северная Америка — 25 августа
Европа — неизвестно

CrimeCraft появился на радарах еще в 2006-м. Анонс был достаточно скупой («Компания Vogster Entertainment получила в свое распоряжение движок Unreal Engine 3, предположительная дата выхода криминальной MMORPG — конец 2008 года»), и только на КРИ 2007 рассказали подробности. Однако потом на полтора года снова наступила тишина, о проекте начали забывать, боялись заморозки... и вдруг игра неожиданно вышла на финишную прямую.

Это совместная американско-украинская разработка — сначала у CrimeCraft был только английский форум, но затем по просьбам комьюнити добавили и русский. Появилась надежда, что американская и российская версии выйдут одновременно, но в **Vogster Entertainment** решили иначе: в Штатах выход запланирован на 25 августа (когда вы читаете эти строки, игра, скорее всего, уже вышла), а вопрос о дате релиза в Европе и России пока открыт.

Однако это не помешало нам расспросить разработчиков, взглянуть на текущую версию CrimeCraft и составить более-менее внятное представление об этой необычной игре.

Стреляют все!

Почему необычной? Да потому, что CrimeCraft вместо порядком надоевших эльфов, орков, магических артефактов и Великого Древнего Зла™, грозящего вернуться откуда-то и уничтожить все живое, предлагает современный американский мегаполис и гангстерские войны. Вместо файерболов и длинных мечей — дробовики, гранатометы и экшен от третьего лица. С появлением **All Points Bulletin** и русского **Point Blank** CrimeCraft, конечно, перестанет быть онлайновой экзотикой, но когда они еще выйдут!

Действие игры разворачивается в огромном городе Санрайз-Сити. Высоченные небоскребы, огни неоновых вывесок, граффити на стенах, обязательный китайский квартал, океанский бриз, облизывающий набережную... И, конечно, сумасшедшая пальба — разборки между многочисленными гангстерскими бандами не прекращаются ни на минуту. Но крови на городских улицах вы не увидите — война разворачивается в инстансах, куда можно попасть из специальных зон, обозначенных на карте Санрайз-Сити, или перенестись автоматически из меню. Сам город — это мирная пристань, где можно починить вещи, поторговать, выучить новые умения у мастеров, оставить посылку другу и т.д.

В инстансах же бушует война. В промышленных зонах, на городских окраинах, в порту и на верхних этажах заброшенного здания между собой сражаются живые игроки. PvP представлен несколькими режимами: дефматч, командный дефматч, захват точек (как в **Team Fortress 2**), захват флага. Будут в игре и PvE-инстансы, но акцент все-таки сделан на боях между живыми людьми.

Для шутера механика CrimeCraft достаточно стандартна, но по уровню адреналина игра бьет многие онлайновые проекты. Вместо того чтобы вяло избивать заторможенного монстра, вы постоянно двигаетесь, прячетесь, приседаете, стреляете от плеча и тут же несетесь прочь, спасаясь от шквального огня.

CrimeCraft поощряет командную игру. Никаких особых инструментов для этого нет, но игровые режимы и архитектура уровней — нычки, ящики, подвалы, подсобки, лестницы — за-

Нож убивает с одного удара, но по врагу еще попробуй попади.

Добро пожаловать в примерочную: в CrimeCraft продают не только оружие, но и одежду.

Оборона точки в режиме Capture the Point. Пулемет для этой цели — самое то! Комар не проскочит!

ставляют игроков прикрывать и поддерживать друг друга.

Одно время предполагалось, что боевая система будет весьма хитрым образом совмещать элементы RPG (древо умений, способности) и шутера (собственно боевка). Но в итоге авторы выбрали более привычный вариант — игрок целится сам, факт попадания и место попадания зависят от его ловкости и сноровки. А умения персонажа отвечают за урон, скорость стрельбы, точность (понятно, что из дробовика сделать хедшот сложнее, чем из снайперки). При этом вы можете модифицировать стволы, уменьшая отдачу, например.

Банды в городе

В CrimeCraft есть не только молниеносные стычки в инстансах, но и сюжетное прохождение. История, как обычно, начинается с поиска работы и выполнения мелких поручений больших боссов — все как в хорошем офлайновом шутере. Но главное в CrimeCraft — это война банд (аналог битв гильдий и кланов в MMORPG).

Жизнь в стае дает весомые преимущества: лучшие банды смогут покупать недвижимость — убежища, внешний вид которых можно настраивать, — планируются различные бонусы для членов группировки, общий банк, турниры и т.п. В сражениях бандитские кланы зарабатывают репутацию и пытаются пробиться на вершины рейтингов. Каждый месяц группировка, находящаяся на первом месте, будет получать призы.

Основной упор в процессе индивидуализации персонажа делается на одежду (рас, понятное дело, нет, тут только люди). В игре масса бутиков, набитых всевозможными тряпками, на улицах Санрайз-Сити вполне можно встретить какую-нибудь полуголую блондиночку в ковбойской шляпке и красных сапожках...

Пол никак не влияет на характеристики персонажа, да и вообще большая часть параметров зависит от экипировки и выбранных умений. Их пока немного — около четырех десятков, все они выучиваются у специальных мастеров. Получая опыт за убийство врагов, мы растем в уровнях и зарабатываем очки, которые можно потратить на изучение новых навыков.

Умения делятся на три ветки. В целом все привычно: одни позволяют увеличить урон или защиту от оружия, повысить эффективность и длительность действия всевозможных стимуляторов (привыкания не вызывают), другие умения дают регенерацию здоровья, невидимость, позволяют наносить скрытые удары из-за спины и тише передвигаться. Но есть и действительно нетривиальные вещи. Так, навык KillShot дает 50%-ный (при максимальной прокачке — 80%-ный!) шанс, что ваш следующий выстрел станет для врага смертельным, а Sonic Grenade при активации позволяет ошеломить врагов, находящихся на определенном расстоянии. Большинство умений имеют три степени развития, и вам придется хорошенько подумать, что изучать, а что нет: вариантов много, а прокачать все по максимуму, естественно, не получится. Помимо этого в игре будет крафтинг, позволяющий собирать оружие и вещи, но предварительно вам опять же придется выучить навык, да еще и заплатить сверху.

Еще один важный момент: персонажа в CrimeCraft будут оценивать не только по набранным уровням, но и по двум дополнительным показателям — репутации и так называемым баллам сообщества (community points). Репутация отражает непосредственно эффективность игрока в бою: она учитывает соотношение убийств и смертей, побед и поражений. Игроки с высокой репутацией получают специальные награды. Что же касается баллов сообщества, то они позволяют оценить активность игрока в целом, выявить, например, тех, кто не только много играет сам, но и приводит в игру своих друзей — таких игроков будут поощрять.

Экономика в CrimeCraft достаточно простая. Принося команде очки (они даются не только за убийства), вы зарабатываете доллары, которые можно потратить в магазинах на новую экипировку, стимуляторы и прочее. Соответственно, в игре есть персонажи-продавцы, обмен предметами, аукционы, а договориться о сделке можно с помощью специального канала чата.

■■■

По поводу CrimeCraft еще многое неясно. Какие еще возможности будут у банд, что будет с интерфейсом в финальной версии (нас заверили, что по сравнению с бетой он серьезно изменится), насколько насыщенным получится PvE-контент, какие будут рейды и новые PvP-режимы, наконец, какой будет модель оплаты игры — ответы даст только релиз. ■

Увидите, как типы в джинсах обступают мужика в костюме, — не пугайтесь. Это игроки слушают новое квестовое задание.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Онлайновый шутер в гигантском городе, живущем собственной жизнью. Бонусом идут адреналиновые перестрелки, слепящий неон и соблазнительные девчонки в ковбойских шляпках.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

Жанр
Космический экшен
Издатель
OG Games
Разработчик
OG Games
Бизнес-модель
Smartscription
Скорость связи
От 64 Кбит/с
Трафик
5-15 Мб/час
Сайт игры
www.novaonline.ru

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2010

Быть поклонником космических симуляторов в наши дни не так-то просто. **Starlancer** и **Freelancer** давно отгремели, **Wing Commander** успел покрыться межгалактической пылью, и радости в последние годы — разве что **X³** с аддоном. Зато в онлайне дела с кораблями и космосом налаживаются — заканчивается безраздельное царство **EVE Online**. С одной стороны напирает **Jumpgate Evolution**, с другой — **Nova Online**, российский онлайновый экшен, получивший розетку «Лучший дебют» на КРИ 2009. С июня игра находится в открытом бета-тесте, и мы ждали релиза в сентябре. Но тут выяснилось, что Nova Online задерживается на целый год — и на поверку оказалось, что это очень правильное решение.

Звездный крейсер «Матрешка»

Произведения про космос — палка о двух концах. С одной стороны, создано множество монументальных романов, восхитительных фильмов и игр, благодаря которым зародилось такое понятие, как космоопера. С другой стороны, про космос очень любят высказываться мусорные фантасты, особенно отечественные, а второсортных сериалов и B-movies на околокосмические темы не перечесть. То, что выписали в московской студии **OG Games**, сейчас, к сожалению, ближе к той самой «другой стороне».

В конце четвертого тысячелетия, когда люди уже вовсю обосновались в космосе, им повстречалась раса зоков. Просуществовав более-менее мирно двести лет, зоки и люди затеяли войну. Под шумок к ним присоединилась и третья сторона, нешилиты, которые решили урвать свой кусочек галактики.

Зоки — гуманоиды, которые развились благодаря многочисленным имплантатам. Расой правит грандиозный нейрокомпьютер Сверхразум (тут сразу вспоминается Великая Компьютера из «Футурамы»), впрочем, такое политическое решение не нашло поддержки у части зоков, которые назвались свободными и ушли в вольное космическое плавание.

Нешилиты тоже подверглись различным мутациям — когда-то эта раса была похожа на человеческую, — но тут уже благодаря биогенезу. Играть, разумеется, дозволено за представителя любой из рас, хотя отличия и минимальны: у людских кораблей хорошая защита, зоки быстро перезаряжают энергетический щит, а космические конструкции нешилитов восстанавливаются в считанные секунды.

В космосимы я б пошел...

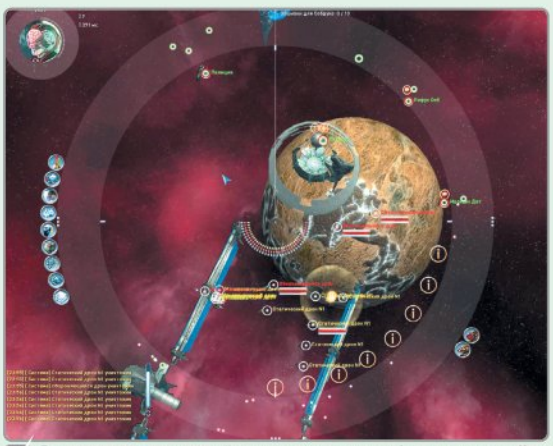
Сюжет, прямо скажем, не ахти. Но Nova Online он и не нужен, потому что это не сюжетная RPG и не сложносочиненный симулятор, а быстрый, немного старомодный экшен с ролевыми элементами. В связи с этим авторы аккуратно отсекают от MMORPG-механики все лишнее — чтобы битвам не мешало.

Летать, например, можно только в *одной плоскости*. Решение спорное — управление в бета-версии довольно «тугое», корабль постоянно носит туда-сюда, а невозможность просто пролететь *над* каким-нибудь космическим забором дико раздражает. Зато в битвах такой подход себя оправдывает: вместо того, чтобы пытаться лихорадочно нацелиться на противника, скачущего вверх и вниз, вы снуете в одной плоскости, зажав кнопку выстрела и пытаясь настигнуть врага потоком лучей. Или загоняете в ловушку и подрываете ракетой, а потом с чувством полного морального удовлетворения подбираете вывалившийся хлам.

Прокачка в Nova Online идет в качестве довеска: упор сделан на навыки самого игрока, а не на то, как он развился. Конечно, можно укреплять вокруг себя силовое поле, увеличивать прочность корабля, задействовать навык «блок», предотвращающий часть урона, или активировать управляемую торпеду. Но если вы умело маневрируете и ловко уходите от вражеского огня, то и без всех этих наворотов отправите к праотцам даже высокоуровневого игрока со всем его дорогим оружием и толстой броней.

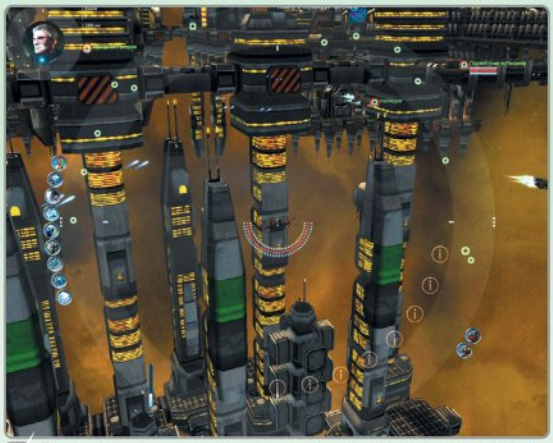
Не Elite

По структуре же Nova Online — типичный, пусть и облегченный космический симулятор. Получаем квесты, зарабатываем опыт, летаем из одной звездной системы в другую и копим на новый корабль. Проблема в том, что создать интерес-



Вид сверху для игры в одной плоскости жизненно необходим, но если в Nova Online поставить камеру перпендикулярно поверхности, разобрать что-то будет невозможно.

Космос в Nova Online галлюциногенный и поражает буйством оттенков — ультрамариновых, лиловых, багровых, странциановых, лазурных — в самых разных сочетаниях.



Поднырнуть и пролететь вокруг башен не получится (плоскость-то одна), но рядом с ними чувствуешь себя космической пылинкой.

«Лотус» — точная копия «Вирго» — сообщает нам диалоговое окно. Ну, хотя бы честно: вообще-то тут каждый второй объект — точная копия чего-либо.

ный, проработанный мир, где постоянно хочется чем-то заняться, у авторов пока не получается.

На первых порах удается развлекать себя квестовыми рейдами, потом можно создать собственную гильдию, но уже через несколько часов игры вы обнаружите, что космос, вообще говоря, пустой (хоть и цветастый, прямо как в **Darkstar One**) и занять себя нечем. Главный бич космических симуляторов — однообразность игрового пространства — достигла здесь своего апогея: в OG Games отрисовали огромную космическую пустошь. Никаких интересных событий, никаких тайных галактик и отдаленных планет, которые хотелось бы посетить. Задания — найди, отвези, уничтожь — скука смертная.

Бои тоже развлекают не бесконечно. Когда ты всего через десять минут после регистрации можешь подловить и растерзать многоопытного вояку, это, конечно, чудесно. Но сами битвы тут устроены не идеальным образом: лазеры летят сикось-накось (авторы так и задумали — мол, будет интересной особенностью; но на деле это мешает), пространства для маневра (помним про одну плоскость!) практически нет, а из-за ничтожной дальности прорисовки вы не видите врага, стоит ему лишь чуть-чуть от вас отлететь.

Сражаться с AI — удовольствие вообще на грани садомазохизма, компьютер глуп и нагло читерит. К счастью, предпочтение в Nova Online отдается PvP — в беспорядочные бои «все против всех» можно вступать сразу, но предусмотрены и специальные арены. Разница в том, что на аренах мы меряемся силами на определенных условиях, а проиграв в «уличной драке», теряем часть предметов (исключение сделано только для сюжетных вещей) и вынуждены чинить корабль.

В сухом остатке — крафтинг, благо минералов тут действительно много, двадцать штук. Но реально его потенциал раскрывается только на высоких уровнях, а до них еще надо дорасти.

Потому и бета-версия

Отдельным пунктом необходимо отметить еще вот что: технически Nova Online нестабильна даже для открытой бета-версии. Официальный сайт сообщает, что для игры вполне достаточно и весьма скромного, почти модемного интернет-соединения, но на деле лаги появляются и на мегабитном канале, а сам клиент то и дело виснет и теряет текстуры.

Последняя бочка дегтя — это бестолковый интерфейс. В игре есть два режима управления, которые сменяются по нажатию пробела. Первый — для непосредственно изучения космоса и битв, второй — когда вам доступен курсор, т.е. для взаимодействия с окружающим миром. Беда тут в том, что нормально ворочать камерой можно только во втором режиме, тогда как во время битв это жизненно необходимо. Приходится активировать курсор, но в этот момент вас гарантированно сдобрят очередью из лазера.

■■■

Nova Online — игра, для которой много сделано, но в которой пока мало что работает. Акцент на умение и реакцию игрока — это правильный подход, но ради него одного не побежишь оформлять подписку: нужен более живой мир, нужна человеческая боевая система, нужны интересные квесты.

Тут OG Games предстоит еще много работать — и они, что примечательно, это понимают. Ежедневно попробовать Nova Online приходит 200 игроков (сколько остается — неизвестно), но с них не торопятся рубить деньги: по словам Элен Коваленко, директора по маркетингу, для OG Games сейчас выпустить сырой продукт — это значит поставить крест на имидже компании. Поэтому разработчики наполняют космос дополнительными объектами, исправляют интерфейс, делают управление проще и удобнее, усложняют экономику. За всеми этими изменениями вновь последует еще один открытый бета-тест и только следующей осенью — релиз.

Будем надеяться, что исправление ошибок и наполнение игрового мира не превратится в перманентный бета-тест, как это случилось, скажем, с **Perfect World**. До выхода игры еще десять месяцев, этого времени достаточно, чтобы исправить большую часть ошибок и довести игру до ума. ■

Игра на час

Среди разработчиков бытует мнение, что в России никакая игра, кроме **World of Warcraft**, работать по подписке не будет — нужно адаптировать механику под free-to-play модель. Однако игроки считают, что free-to-play ничем не лучше подписки — из-за микротранзакций честной игры не выходит (за примерами далеко ходить не надо, достаточно вспомнить, что новость о локализации **Aion** у нас встретили в штыки).

OG Games изобрела для своего проекта новую бизнес-модель. Схема называется Smartscription, и суть ее заключается вот в чем. После регистрации выдается две недели пробного доступа, а затем предлагают несколько способов оплаты: безлимитная подписка на месяц, два, три или почасовая оплата. Почасово оплачивается только вечернее и ночное время — с утра и до раннего вечера летать можно будет совершенно бесплатно. Очевидно, фокус придуман для того, чтобы набить серверы игроками для поддержания внутриигровой экономики, а покупать абонемент будут только фанаты.

«Почасовая оплата», видимо, предполагает такие пикантные моменты, как «Черт! У меня через 10 минут кончается оплата игры, быстрее сворачиваем рейд».

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Обезжиренный Freelancer в онлайне. Если разработчики исправят хотя бы самые очевидные ошибки бета-версии, то на выходе получится очень неплохой космический экшен.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Кирилл Волошин

СКОРОСТЬ ОНЛАЙН

- **Жанр**
  Онлайновые гонки
- **Издатель**
  Gamepot
- **Разработчик**
  Invictus Games
- **Издатель в России/локализатор**
  Nival Network
- **Бизнес-модель**
  Условно-бесплатная
- **Скорость связи**
  От 64 Кбит/с
- **Трафик**
  10-20 Мб/час
- **Сайт игры**
  www.Zzima.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

«Венгерские гонки в онлайне». Звучит устрашающе, но игра, известная в Европе и Азии как **Level-R**, а в Америке — как **Project Torque**, снискала огромную популярность у виртуальных шумахеров всего мира. Среди русскоговорящих игроков, обосновавшихся в основном на американских серверах, поклонников у игры **Invictus Games** тоже много. Однако теперь у них есть отличный повод вернуться на родину: спустя два года после мирового релиза выходит русская версия, «**Скорость онлайн**», с новой бизнес-моделью, переделанным режимом карьеры и множеством других изменений. Мы одними из первых устроили «Скорости» краш-тест и теперь спешим поделиться впечатлениями.

И это все о ней

Project Torque — редкая, но далеко не первая попытка сделать онлайновую рейсинговую игру (MMORG): достаточно вспомнить **Motor City Online**, **Auto Assault**, **Test Drive Unlimited M.O.O.R.**, **Trackmania Nations**. Но, кажется, именно венграм удалось нащупать идеальный баланс между простотой игры и глубиной проработки гонки, аутентичностью игрового процесса.

Сама механика «Скорости» ничем не отличается от геймплея остальных виртуальных гонок. На старте вы получаете слабенькую колымагу и приглашение принять участие в многочисленных соревнованиях. Дальше все по старой схеме: побеждайте в заездах и зарабатывайте средства на тюнинг, на апгрейд текущего авто или на покупку новой тачки. Есть даже одиночный режим, где доступна карьера с неким сюжетом и кучей отдельных миссий, предлагающих удрать от полицейских, прыгнуть с трамплина как можно дальше, и тому подобные развлечения. Это, по сути, обучение, идеальный способ потренироваться перед онлайн-заездами, а также заработать полезные бонусы, например специальные ключи, которые разблокируют новый контент. Некоторые даже проходят карьеру три-четыре раза, чтобы получить несколько таких ключей.

Возможностей доказать соседу Васе, неизвестному школьнику из Новосибирска или взрослому

Выбирая, в какой цвет покрасить свое авто, чем его обвесить и куда поклеить винил, настоящий гонщик может потратить до 10 часов в день…

Предметы из багажника работают так же, как и вещи в инвентаре героя любой MMORPG: одни действуют пассивно, другие нужно активировать по горячей клавише.

Любителей толкаться, подрезать и таранить других участников в онлайновых гонках называют раммерами. Здесь с ними борются строгими правилами и штрафами.

Довести ваше авто до такого состояния могут не только соперники, но и отбитые части машин, поваленные фонарные столбы и рекламные щиты, разбросанные по дороге.

дядьке из Санкт-Петербурга, что именно ты — король трассы, тут масса. В игре дюжина режимов: от традиционных дрифта, драга и обычных гонок до такой экзотики, как захват флага (подхватившая флаг машина должна проехать по ключевым точкам, уворачиваясь от атак соперников) или «сумо», где нужно столкнуть оппонента с расположенной на высоте платформы. Есть даже кольцевые гонки на специально предназначенных для этого болидах, а также уникальный, полный адреналина режим битвы, где вы можете разбрасывать мины и подрывать авто соперника, но рискуете и сами попасть в какую-нибудь ловушку, например угодить колесом в пролитое на трассе масло. В русской версии, правда, режима пока только три: аркада, симулятор и битва.

В автопарке 15 моделей (от джипов до спорткаров), но постепенно он будет пополняться. Большая часть машин — вымышленные, но есть и лицензированные прототипы таких известных брендов, как Subaru, Mitsubishi, Mazda, Toyota. Все машины отличаются друг от друга не только мощностью и скоростью, но и другими характеристиками: управляемостью, тормозным путем, быстротой разгона. Каждую тачку можно обвесить массой новых железок. Никто не мешает заменить передние и задние бамперы, кузов, трансмиссию, шины, подвеску, двигатель. Настройка машины очень гибкая: улучшая аэродинамику, вы сами решаете, сцепление каких колес с дорогой увеличить, а меняя тормозную систему, выбираете, куда сместить баланс тормозов...

Разработчики нашли золотую середину между реализмом и аркадностью игры. Все машины на трассе ведут себя достаточно реалистично: входят в занос, разворачиваются при неудачном маневре и т.д. Но при этом каких-то серьезных проблем с управлением не возникает даже у новичков — на то, чтобы освоиться, уходит буквально две-три гонки, что крайне важно для массовой, а не нишевой многопользовательской игры. При желании вы можете сами подкорректировать в настройках уровень реализма, увеличив или уменьшив сцепление с дорогой, задав уровень открытия дроссельной заслонки, угол мертвой зоны и ряд других параметров.

При столкновении авто теряют запчасти, мнут друг друга бамперы. А самое главное, каждая авария прямо влияет на управляемость машиной: благодаря точечному расчету повреждений, израненная тачка может значительно потерять в скорости, а если она лишилась одного или сразу нескольких колес, ее будет упорно заносить в сторону.

В режиме карьеры вы просто катаетесь в удовольствие: в игре исключительно удачное сочетание достоверной физики и аркадного управления. Но потом, когда на трассу выходят живые игроки, адреналин хлещет через край, а вас обуревает настоящий звериный азарт.

В актив «Скорости» запишем и возможность гнать под звуки любимой Eternal Tears of Sorrow или The Doors (игре можно скормить любимые mp3-композиции). Впечатляют и разнообразные трассы, заставляющие гоняться, к примеру, в аэропорту и прямо на заводском складе, среди ящиков и коробок. Графика тоже под стать: не аляповатая и не слишком вычурная, а для онлайновой игры еще и очень детализированная.

Пришли девчонки, стоят в сторонке...

Впрочем, все вышеописанное свойственно и любой офлайновой гонке. А в чем же заключается онлайновая специфика «Скорости»?

Во-первых, здесь, как и в любой другой MMORPG, вы набираете уровни. Они не увеличивают характеристики авто, зато повышают ваш рейтинг — и это во-вторых. Он высчитывается по хитрой схеме, учитывающей

Русский путь

Если машины еще можно худо-бедно раскрасить, то вот с водителями беда: все парни — качки на одно лицо. А что? Непаханое поле для микротранзакций.

Будут ли авторы русской версии пить шампанское, зависит от того, как Nival Network будет развивать и поддерживать игру. Планов много: обещаны свои конкурсы и турниры для кланов; возможно, в «Скорости» даже появятся свои уникальные лицензированные авто, своя музыка и уникальные «русские» трассы.

Самое главное — система платежей — реформируется на наших глазах (правда, тут инициатива исходит не от Nival, а от разработчиков). В игре есть однопользовательские миссии, где можно в режиме карьеры гонять на время, состязаться с компьютерными соперниками и т.д. Нам удалось поиграть в одиночную кампанию во время закрытого бета-теста, но сейчас эти миссии неактивны: режим карьеры перерабатывают специально для «Скорости» и Level-R. Перерабатывают из меркантильных соображений. Однопользовательская кампания очень длинная, многие заезды на скорость пройти тяжело, и на одной трассе игроки застревают на недели. В Invictus Games на это смотрели-смотрели и решили, что надо сделать гонщикам послабление: почему бы не продать им бонусный ключ или ускоритель — за реальные деньги? Реформа однопользовательского режима закончится к осени и наверняка потянет за собой другие изменения баланса. Весьма вероятно, что играть станет проще... и дороже.

Самый адреналиновый режим в игре — гоночное сумо, где нужно сталкивать оппонентов с верхотуры.

...а в дорогу меня провожала Холли Берри.

Сбить можно разве что несколько мусорных бачков и дорожных знаков. Но даже они, будьте уверены, существенно замедлят вашу машину!

не только ваши победы и поражения, но и, например, уровень противников, с которыми вы ехали в одном заезде. В-третьих, здесь можно и нужно вступать в команды и создавать кланы: в «Скорости» регулярно организуются виртуальные турниры на деньги (в закрытом бета-тесте разыгрывались реальные деньги, но в финальной версии их пока раздавать не планируется; сама же возможность вступать в кланы должна была появиться в августе). Наконец, хоть у «Скорости» и бесплатный клиент, игра работает по принципу микротранзакций (и это, увы, ее главное и самое горькое отличие от офлайновых гонок). Формально «Скорость» бесплатна, но многие уникальные предметы и машины покупаются не за внутриигровую валюту, которая дается за участие и победы в гонках, а исключительно за специальные «золотые» монеты, в которые придется конвертировать свои кровные.

А тратиться тут нужно часто и помногу: если стартовая машина 1-го класса достается вам бесплатно, то модели 2-го класса стоят уже 7-9 тысяч виртуальных дензнаков. Плюс у вас есть инвентарь/багажник, куда нужно перед стартом помещать различные предметы, дающие те или иные бонусы во время гонки. Добавка в топливо, щит от столкновений, дополнительные свечи зажигания, удвоение очков опыта или заработанных денег, счетчик дрифта, бомбы и ловушки для режима битвы, быстрый ремонт и так далее — все это сначала нужно купить в магазине.

Так как «Скорость» — игра сети **Zzima.com**, расчетные деньги в ней — монеты zzgold (zz), один zz-золотой равен одному рублю. Сколько нынче стоит тюнингованная тачка? Ну, за 200 zz можно купить те самые специальные ключи для одиночных заездов, а запчасти — трансмиссия, двигатель, новый кузов — стоят от 4 zz (или от 1435 PP — это если во внутриигровой валюте). Впрочем, это цены закрытого бета-теста, и не исключено, что со временем они поднимутся.

Более того, вы можете арендовать девушек (всего 25 zz!), которые также дают бонусы и эффектно красуются около вашего авто на старте — по сути, аналог магической бижутерии и призываемых существ из мира MMORPG. Казалось бы, это дикость для гонок, но тут все отлично работает, придавая игре свой шарм.

Догоним и перегоним Америку

Европейско-азиатская и американская версии игры отличаются не только названиями. У них разный автопарк, большой разброс цен на машины и предметы, а главное, в европейской Level-R гораздо раньше, чем в американской Project Torque, появляются официальные патчи. И за основу русской версии взята именно европейская. В середине июня на наши сервера установили громадное дополнение, и сегодня наша версия игры новее американской (там отставание почти в полгода).

Главное изменение — отмена муторной процедуры получения водительских прав. Раньше нужно было проходить довольно сложный заезд на время, подтверждавший вашу «профпригодность». А для этого, в свою очередь, вас отправляли в магазин, где нужно было купить специальную форму. Без нее на тест не пускали, а один комплект формы давал право только на одну попытку. Кроме того, теперь отменены многие ограничения по уровню (трассы и машины доступны теперь всем).

Все это вместе, как надеются в Nival Network, поможет завлечь в «Скорость» тех игроков, которые гоняют сегодня на американских серверах. Правда, «Скорость онлайн» переняла от Level-R одну особенность, которая понравится далеко не всем: новые машины тут нельзя приобрести в пожизненное владение, а можно только арендовать на срок от трех дней до трех месяцев (хотя Александр Трифонов, пиар-менеджер Nival Network, говорит, что со временем появится и продажа навсегда).

■■■

При всем великолепии, «Скорости онлайн» многого недостает. Хотелось бы больше возможностей для индивидуализации игрока (кастомизации и редактирования собственно водителя сейчас практически нет), больше трасс (сегодня вы их все выучите наизусть за пару часов), еще больше машин, еще больше вариантов для тюнинга, да и девушки могли бы быть посимпатичней.

Но все это не претензии, а пожелания. Перед нами действительно редкий пример удачной рейсинговой онлайновой игры, где вы чувствуете себя настоящим гонщиком, побеждающим равных по мастерству соперников, а не смертником-испытателем чужих полубезумных идей.

И самое главное, тут никогда не бывает скучно. Нудная прокачка персонажа каждый раз оборачивается не вялыми драчками с забитыми монстрами, где не может быть никаких сюрпризов, а сумасшедшими, на предельных скоростях свиданиями с живыми игроками, где никто не застрахован от неожиданных заносов, столкновений и вылетов... ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Одна из лучших на сегодня онлайновых гонок. Искрометности Upshift StrikeRacer еще нет, но баланс между простотой, зрелищностью, реалистичностью и увлекательностью уже найден.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Блохи в фамильном склепе

BiteFight (***www.bitefight.ru***) — это браузерная MMORPG о войне. Только не о той, где высадка в Нормандии, и не о той, где французы под Москвой. В нашей войне участвуют создания, вселяющие страх в сердца простых людей, те, чье существование отрицает современная наука, — вампиры и оборотни.

Питаете слабость к старым фамильным склепам, мечтаете работать в банке крови и считаете, что Стокер был не прав? Или вас блохи порой донимают так, что хоть вой, а при виде полной луны душа ревет кладбищенским зверем? Ну что ж, подставляйте шею...

Ночная смена

Вампир вы или оборотень, неважно — они одинаково хорошо кусаются. И всех их ждет ночной Город — сырая мглистая каша из бандитских притонов, родовых особняков и кладбищенских надгробий.

BiteFight работает как любая другая браузерка — прыгая от одного меню к другому (таверна с раздающим квесты NPC, храм с NPC-лекарем, библиотека, пещеры и т.д.), вы выбираете, чем озадачить героя на ближайший час-два. Конечная цель активностей — нахапать побольше золотых и изорвать в клочья всех встречных.

Закусаю до одури

Чем выше ваш уровень, тем больше золота персонаж будет приносить с охоты. Но кто бы дал кусаться весь день — на охоту у вас есть всего два часа в сутки (это естественное ограничение, иначе уровни будут повышаться с космической скоростью). И охота тоже стоит денег — 10 золотых за вылазку. Немного. Но каждая ходка уменьшает здоровье. Оно восстанавливается само, но очень уж медленно (на высоких уровнях — за несколько суток), и если хочешь играть активно, то за лечение отдаешь сотни золотых в день.

Кстати, еще один способ поживиться — заманивать в Город новых игроков. Вы можете рассказывать о BiteFight на форумах и давать ссылку на свой профиль. Если человек пройдет по ней и зарегистрируется, вам перепадет несколько золотых — за то, что «укусили» и «обратили» одного из людишек.

Охота для ленивых

Единственное развлечение в Городе — это охота. Скалить клыки можно прямо на улицах, задирая в подворотнях игроков из противоположной фракции или людишек (тут так называют простых смертных), и в пещерах, где водятся мумии, демоны и амазонки. Золото и опыт дают и за тех, и за других, и за третьих — милое дело вернуться из пещеры, добыв 119 кг мяса и 341 литр крови!

BiteFight — идеальный способ скоротать рабочий день. Бомбить кулаком по клавиатуре или считать характеристики героя не надо, результат вылазки от вас никак не зависит — бои пошаговые и проходят без непосредственного участия игрока. В какой-то момент вы получаете сообщение о том, что были атакованы, и персонаж автоматически обороняется. Количество найденного золота и убитых монстров генерируется случайно. Можно даже к мышке не прикасаться — знай себе задавай время охоты (5, 10 или 15 минут), а дальше качайся в кресле и смотри, как тикает таймер. Процесс чем-то напоминает археологические экспедиции в **Destiny Sphere** — непредсказуемо, однообразно, скучно, но вдруг что-то обломится?

Страсти по кладбищу

Есть в игре и «общественные работы». В Городе находится кладбище (популярнейшее, как вы понимаете, место), и там всегда не хватает рук и клыков, чтобы уследить за все увеличивающимся количеством склепов и трупов.

Здесь можно в любое время подработать — если закрыть глаза на то, что нормальный вампир никогда не пойдет служить каким-нибудь кладбищенским озеленителем. По сравнению с охотой деньги тут платят небольшие (и мясо уже стухло!), зато заработок гарантированный. Одно плохо: когда торчишь на кладбище, на тебя то и дело нападают другие игроки — из могильщиков и смотрителей так просто вытрясти все до копейки...

Не все золото блестит

Хотя в конечном счете геймплей сводится именно к накоплению золота, есть в игре куда более ценная «валюта» — фиолетовый камушек, игницит. Говорят, его можно найти на охоте, но проще купить за деньги **(и между 16-17 страницами этого номера «Игромании» вас ждет купон на 35 игницитов).**

Игницит открывает любые двери: время охоты увеличи-вается вдвое, пропадает внутриигровая реклама, становятся доступны зелья, мгновенно восстанавливающие здоровье. Но торговля игницитом не подрывает баланса. Играть становится проще оттого, что благосостояние и уровни растут быстрее, но не оттого, что в кармане появляется пульт с красной кнопкой.

FOOTBALL SUPERSTARS

- **Жанр**
  Онлайновый футбольный симулятор
- **Издатель**
  CyberSports
- **Разработчик**
  Monumental Games
- **Бизнес-модель**
  Условно-бесплатная
- **Скорость связи**
  От 256 Кбит/с
- **Трафик**
  40-60 Мб/час
- **Сайт игры**
  www. footballsuperstars.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб, 128 Мб видео

В уездном городе N было так много спортивных залов и футбольных полей, что, казалось, жители города рождаются лишь затем, чтобы мотать несчетные километры на беговой дорожке, кряхтеть под штангой и заколачивать мячи в ворота соперника. Что, в общем-то, было чистой правдой. В лучах замершего посреди неба солнца люди только и делали, что играли в футбол. Иногда, сугубо для разнообразия, посещали ночные клубы, где напивались, давали парутройку интервью, а потом снова неслись гонять мяч по зеленому газону. Жизнь города N была тишайшей...

«Словом, мы все больны футболом...»

Последние пару месяцев на страницах нашей рубрики побывали симулятор уличного баскетбола **FreeStyle Online** и сборник незамысловатых, но увлекательных аркад спортивной тематики — **Empire of Sports**. И вот теперь очередь дошла и до самого популярного спорта в мире. Как вы уже поняли, это не бильярд, не дартс в пивной и даже не беготня наперегонки с лифтом — речь, разумеется, о футболе. У главного (единственного?) увлечения всех бразильских мальчишек и одного из важнейших открытий англичан теперь есть свой MMO-аналог: игра с не слишком оригинальным названием **Football Superstars** (это, заметьте, полноценная клиентская игра, а не клубный менеджер вроде **Ultimate Soccer Boss**).

Чтобы понять, о какой игре сейчас пойдет речь, достаточно представить себе «футбольную» часть вышеупомянутой Empire of Sports (ближайшим офлайн-ориентиром будет режим **Become a Legend** из **Pro Evolution Soccer 2009**). Нам на поруки выдается начинающий футболист, потенциальный «су-

Коммуникатор Nokia, футбольная академия Puma — продакт-плейсмент в действии!

Как бы вы ни старались, создать хоть сколько-нибудь похожего на себя персонажа в Football Superstars невозможно.

перстар». Выбрать можно как парня, так и девушку, причем разделения на женские и мужские команды нет. Нет в начале игры и меню выбора позиции или распределения первичных очков опыта. И если игровую сноровку вы повышаете в каждом матче, то о позиции стоит рассказать отдельно.

Первоначально у персонажа в Football Superstars действительно нет четко обозначенного амплуа. Игра самостоятельно определяет вашу позицию на поле. В первом своем матче вы можете быть центральным защитником, а уже в следующем — оказаться в центре поля. Подход, в общем-то, верный. Как показывает практика, в том же Become a Legend подавляющее большинство игроков становилось атакующим хавбеком или, еще чаще, нападающим: забивать голы любят все, а вот делать голевые передачи и оборонять собственные ворота — немногие. Так что принудительное распределение обязанностей в начале игры — это не происки разработчиков-тоталитаристов, а попытка приучить игроков к командному взаимодействию и сделать игру более-менее реалистичной.

Ваш персонаж, конечно, может со всей высоты своего футбольного таланта наплевать на выбранное ему амплуа и сломя голову броситься к чужим воротам. Но имейте в виду, что самовольные уходы с обозначенных позиций очень часто приводят к тому, что в ближайшей же контратаке ваша команда пропускает мяч. Хорошо, если есть кому подстраховать. Если нет — сматывайтесь с поля: проиграете и все камни полетят в ваш огород. Так что поумерьте свое виртуальное эго, смиритесь с тем, что вы полузащитник, а не нападающий, и научитесь играть «на команду». Поверьте, это доставит вам ничуть не меньше удовольствия, чем постоянные набеги на вражескую штрафную в попытке сделать первый в карьере «покер».

На поле

Дорога на поле начинается с раздевалки. Здесь вы знакомитесь с товарищами по команде и выбираете из списка изученных навыков те, что могут пригодиться во время игры.

Число футболистов варьируется от матча к матчу. В Football Superstars есть как встречи три на три, так и полноценные футбольные баталии с участием десяти игроков с каждой стороны (за вратаря, увы и ах, поиграть не дают). Команда набирается довольно хитро: в чате то и дело мелькают числа — 510, 1130, на них и надо ориентироваться. Последние две цифры обозначают длительность матча, в который на данный момент требуются участники (в нашем примере — 10 или 30 минут), а оставшиеся — необходимое количество людей.

В отличие от той же Empire of Sports, здесь забить полкоманды компьютерными футболистами нельзя, нужно ждать, пока не наберутся живые игроки. Это недолго и окупается сторицей: в Football Superstars на диво адекватное, взрослое комьюнити (либо нам просто фантастически везло с соперниками). Игроки не просто носятся по полю, но комментируют свои действия в чате, стараются как-то подбодрить друг друга, если пропускают мяч.

Встречи Football Superstars идеально похожи на игры «легендарного» режима от **Konami**, только система характеристик расширена, а управление заточено под клавиатуру и мышь. Адаптироваться к последнему не составит труда: при наличии определенного опыта вы уже спустя пару минут будете уверенно управлять подопечным футболистом. Дополнительно привыкать придется лишь к тому, что в FS нет отдельной кнопки для навесной передачи. Высота паса зависит от положения прицела: наведете перекрестье на партнера по команде — мяч пойдет низом, возьмете чуть выше — круглого пустят по воздуху.

Судейство, как и в реальной жизни, в Football Superstars не всегда кажется справедливым. В одном матче вас валят в штрафной и незримый рефери тут же назначает пенальти, а в другом вы вполне можете проваляться на газоне добрых десять секунд после жесткого столкновения с соперником — никто и не подумает приостановить игру.

Геймплей Empire of Sports, единственного онлайнового конкурента Football Superstars, сравнения с ней не выдерживает: это игры разных весовых категорий. В Football Superstars куда меньше аркадности и относительно честная физика, а главное, ко-

Команды, без которых нам не жить

Стадион и игровой газон — лучшие показатели вашего успеха: чем ярче трава и чем выше трибуны, тем ближе вы к первому дивизиону.

Реальных футбольных клубов в мире Football Superstars нет и пока не планируется — если только кто-то из игроков не создаст собственную команду с названием вроде «Зенит» или «Манчестер Юнайтед» и соответствующим логотипом. Такие клубы здесь называют PMC — Player Managed Clubs (клубы, управляемые игроками), и выступают они в отдельном чемпионате. Остальные клубы разбросаны по нескольким дивизионам, между которыми игрок перемещается по мере того, как растет его уровень, — так исключаются столкновения между опытными игроками и новичками.

Улицы города выглядят совсем безлюдными, и лишь игровой чат дает понять — вы в этом мире не одиноки.

Желтый круг у ног персонажа означает, что товарищ по команде собирается сделать вам передачу.

Голубые полицейские

Всего в игре четырнадцать футбольных клубов. Разработчики придумали каждому свою форму, логотип и «историю успеха». Правда, многие клубы — тот же Milchester United — это не спасает: реальные команды-прототипы угадываются без труда. Судите сами.

Ashtun Forest

Небольшой клуб, в свое время сделавший ставку на выносливость, техничность и атакующую игру. В результате «Лесники» трижды выиграли кубок Football Superstars и дважды — чемпионат.

Fretsby Argyle

Одна из самых крошечных команд, Fretsby Argyle уже двадцать сезонов числится в Лиге суперзвезд, но, видимо, из-за ограниченности ресурсов — в чемпионат пробивалась лишь однажды.

Milchester United

Старейший клуб, участвующий в чемпионате: команде потребовалось целых пятнадцать сезонов, чтобы завоевать первый чемпионский титул. Кстати, прозвище — The Blue Boys — переводится как «полицейские», а не так, как вы могли подумать.

Calderfax Thistle

Calderfax Thistle входит в число пяти клубов, трижды выигрывавших кубок Football Superstars — возможно, потому, что за двадцать лет у команды было всего три тренера. Однако «Чертополох» славен не этим: у него самые шумные болельщики чемпионата. Будете на поле — берегите уши!

Кстати, на официальном сайте Football Superstars Марк Пугач и Марк Клеммит — знаменитые комментаторы BBC Radio 5 Live, главной спортивной радиостанции Великобритании, — задорно и развязно (гремя кубками и облизывая «чупа-чупс»!) характеризуют каждый из 14 клубов. Если вы знаете английский язык — очень рекомендуем: ***http://football superstars.com/community/fs_clubs***.

Вот так непрезентабельно выглядит тренировочный зал — деревянная конура с клонами-атлетами. Привыкайте.

Повалить соперника и убежать с невинным лицом — любимое развлечение в Football Superstars. Карточки раздают направо и налево.

мандная игра здесь — единственный способ добиться победы.

Вне игры

Матчи матчами, но и за пределами футбольного поля жизнь продолжается. Каждодневный маршрут будущего Криштиану Роналдо (Дидье Дрогба, Франка Рибери, Давида Вильи или Андрея Аршавина — тут кому что нравится) отнюдь не ограничивается постоянным перемещением между пунктами А (тренажерный зал) и Б (футбольное поле). В Football Superstars есть привычные походы по спортивным бутикам с обязательным приобретением пары новых модных кроссовок. Есть клубы, где разрешается покупать сколько угодно выпивки, не опасаясь, что подглядывающий из-за угла тренер выскочит из своего укрытия и выпишет штраф за нарушение спортивного режима. Есть, наконец, возможность общения с журналистами — и тут появляется такой интересный параметр, как известность персонажа.

Логично, что к новичку одного из клубов четвертого дивизиона местные репортеры не проявят ровным счетом никакого интереса, и если хотите, чтобы о вашей скромной персоне узнал весь мир, то извольте потрудиться. Тернистая дорожка к славе и всеобщему обожанию начнется сразу после того, как вы сыграете первый матч. Уже после него ваша известность пусть и ненамного, но поднимется. Медленно, но верно вы будете расти в глазах окружающих и рано или поздно сможете сбивающимся от волнения голосом дать интервью журналисту местной газеты. Дальше — больше. Постепенно перед вами начнут открываться двери все более и более респектабельных клубов, пребывание и распитие спиртного в которых также увеличит вашу известность. В итоге любой из расставленных по игровому миру журналистов продаст душу, лишь бы взять у вас интервью. Соглашайтесь: определенная выгода в этом есть. Заработанные очки славы тратятся на время интервью, и за каждые тридцать шесть минут, которые вы уделите акулам пера, полагается награда — предмет одежды, новый навык или просто дополнительные очки опыта.

К сожалению, никаких других развлечений во внефутбольную часть FS не завезли. А попытки порадовать глаз местными пейзажами откровенно жалки: местность слабо детализирована, вид некоторых городских зданий быстро отбивает всякое желание покидать территорию родного стадиона.

■■■

У Football Superstars есть одна очень существенная для онлайновой игры проблема. Мир игры выглядит пустым. С поиском партнеров для матча проблем обычно не возникает, хоть порой и приходится подождать. Но встреча с кем-то из игроков вне стадиона, на городских улочках — редкость. Чаще всего, стоит вам кого-то заметить, как он тут же скрывается за углом или спускается в метро. Похоже, что люди здесь и впрямь существуют только ради того, чтобы мотать несчетное число километров на беговой дорожке, кряхтеть под штангой и технично заколачивать мячи в ворота соперника (и этот яростный футбольный дух у Football Superstars при всем желании не отнять!). Хорошо это или плохо — решать вам. На наш взгляд, пустующие, словно выкошенные чумой улицы города — не самый лучший показатель для онлайновой игры. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Прекрасный онлайновый симулятор футбола. На заметку тем, кто жаждет нового жанрового опыта в ожидании очередных PES и FIFA.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

не ошибиться с выбором
из первых рук
бесплатный софт и игры
xbox 360
ps3
новый
помещается в карман
в два раза чаще
журнал
суперцена
в два раза дешевле
удобный формат
от создателей
новости
«игромании»
игромания лайт
два раза в месяц
в продаже
подробности на igromania.ru
рекомендации
dvd в каждом номере
pc
wii
дешевле любого другого журнала
в разработке
psp
ничего лишнего
8 гб видео
мультиплатформенность
nintendo ds
разброс мнений
коды
видеомания
пасхалки
железные новинки
рецензии
видеообзоры
релизы
конкурсы
игра за минуту

INTERNET@IGROMANIA.RU
Степан Селищев, Светлана Померанцева

ИНТЕРНЕТ
СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

ПОСТ ЦЕНОЙ $50 000

Пока люди свыкаются с мыслью, что за своим языком надо следить не только на улице, но и в интернете, число судебных процессов по поводу записей в блогах и форумах неуклонно растет. К тому, что во многих странах интернетчиков могут привлечь и даже посадить за различные экстремистские высказывания, мы все уже как-то привыкли, но бывают и откровенно курьезные случаи.

Аманда Боннен сделала в своем твиттере безобидную на первый взгляд запись: «Who said sleeping in a moldy apartment was bad for you? Horizon realty thinks it's okay» («Кто сказал, что спать в помещении с плесенью плохо? Horizon считает, что это нормально»). Под Horizon Аманда подразумевала американскую компанию **Horizon Realty**, которая, судя по всему, помогла Боннен арендовать жилье.

Несмотря на то, что блог Аманды читает чуть больше двадцати человек, информация каким-то образом добралась до руководства компании, которое не преминуло возмутиться. Но вместо того, чтобы уточнить, что мисс Боннер имела в виду, и выяснить, чем именно клиент остался недоволен, Horizon Realty сразу подала в суд. Подрыв своей репутации оценивается Horizon в $50 000. На данный момент Аманда удалила свой дневник из «Твиттера» (к сообщению о Horizon Realty набежало несколько тысяч комментариев, кто-то сочувствовал, кто-то откровенно издевался).

Во всей этой истории непонятно только одно: зачем Horizon Realty понадобилось ворошить осиное гнездо. Если бы не судебное разбирательство, которое начнется в самое ближайшее время, о «плесневых помещениях» узнали бы пара десятков человек, которые на это даже внимания бы не обратили. Теперь же информация распространилась по всему интернету, и уже неважно, была плесень или не было, название компании, скорее всего, еще долго будет ассоциироваться у людей с болезнетворными грибками.

ДА ПОСТИГНЕТ ВАС КАРА СИЯ

В то время как одни судятся и собирают деньги на штрафы за маленькие безобидные сообщения в своих дневниках, другие в своих блогах угрожают чуть ли не расправой. Но вряд ли им что-то за это будет, ведь никаких имен они не называют и вообще очень умело строят фразы.

На этот раз отличился Мэрилин Мэнсон. Видимо, певца вконец достали журналисты, сочиняющие и публикующие про него и его группу такое количество небылиц, что и белый бычок позавидует. В своем дневнике рок-музыкант написал следующее: «Если еще хотя бы один журналист напишет ложь про меня или про мою группу, я лично или вместе со своими поклонниками приду к нему домой и спрошу, достаточно ли он верит в свободу слова. Не надо писать того, чего вы не можете сказать мне в лицо. Потому что я заставлю вас сделать это. Считайте это угрозой!»

ПЕРМАНЕНТНАЯ КОПИРАСТИЯ

Соблюдение авторских прав (копирайтов), безусловно, дело важное, но иногда оно принимает совсем уж извращенные формы. Все знают, что с **YouTube** регулярно удаляют копирайт-ролики с видеоклипами, отрывками из фильмов или телепередач. Недавно по требованию **Ассоциации звукозаписывающих компаний Великобритании** (British Phonographic Industry) с видеохостинга был удален клип шотландского музыканта Кельвина Харриса. Причем ни администрацию YouTube, ни Ассоциацию нисколько не смутило то, что клип в Сеть выложил сам Харрис.

Кельвину такое положение дел пришлось, разумеется, не по душе, и он в самой нелестной форме, с применением фигурных метафор («It's the fucking BPI. Fuck you The BPI what have you ever done for anybody you useless shower of cunts»; с вашего позволения, мы воздержимся от перевода, грамматика и пунктуация — авторские) и грубой эпистолярной силы («It's my fucking song you absolute bastards»), раскритиковал действие BPI. После чего подал жалобу в парламент, где к его завываниям, правда, не прислушались и жалобу отклонили.

Надо сказать, через несколько дней после инцидента видео вернулось на место, но Харрис еще некоторое время изрыгал проклятия в адрес YouTube и BPI, пока весь пар не вышел в гудок.

В свете этих событий сразу вспоминается другой забавный «копирайтный» случай, произошедший в мае этого года. Тогда сама себя за хвост покусала компания **Warner Music**, которая долго ругалась с YouTube, требуя удалить с хостинга принадлежащие ей композиции. В один прекрасный момент большая часть роликов была вычищена, а на их месте появилась стандартная надпись «видео удалено по требованию правообладателя». Комичность ситуации заключается в том, что на принадлежащем Warner Music сайте с рекламными материалами многие ролики подгружались именно из YouTube. Когда видео было удалено оттуда, соответствующая надпись появилась и на дочернем ресурсе Warner Music, что немало удивило покупателей.

А ПРЕЗИДЕНТ-ТО ГОЛЫЙ!

Правительство Пакистана пытается подавить недовольство населения нынешним президентом страны Асифом Али Зардари весьма необычным способом. Спецслужбам отдан приказ отлавливать всех интернетчиков, публикующих в Сети анекдоты про Зардари, и немедленно упекать их за решетку на срок до 14 лет. Судя по всему, пакистанские власти не знают элементарной максимы: простейший способ стравить негодование народа — трансформировать недовольство в шутку. А лучшая шутка — это именно анекдоты про президента и его окружение.

Несколько месяцев назад пакистанские власти проделали еще один куншутюк: ввели налог на электронную почту. Тогда интернетчики отреагировали массовой рассылкой анекдота: «Президент ввел налог на e-mail. Наконец-то сообразил, что раньше над ним издевались бесплатно, а ведь можно на этом зарабатывать». Теперь, впрочем, шутить будет значительно сложнее, а главное — опаснее.

КРУТОЕ ОПТОВОЛОКНО

Все привыкли к тому, что скорость интернет-коннекта год от года растет, равно как и к тому, что во многих регионах (особенно это касается России) доступ к Сети мог бы быть и побыстрее. Но мало кто задумывается, а почему, собственно, провайдеры не возьмут и разом не расширят вебканал в какой-нибудь тьмутаракани с 128 Кбит/с, скажем, до 5 Мбит/с.

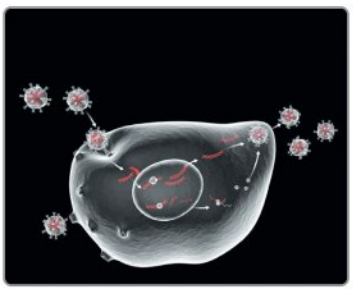
Одно из основных «бутылочных горлышек» скоростного интернета, как это ни странно, самые обычные кабели, по которым сигнал поступает к провайдеру и по которым потом струится в квартиры обычных смертных. Старые АТС, не способные чисто физически переварить плотный поток нулей и единиц, — это само собой, но зачастую скорость невозможно увеличить, потому что интернет-канал к провайдеру слишком уж узок. На сегодняшний момент самые «быстрые» кабели имеют пропускную способность около 2 Тбит/с (поделите на число пользователей любого провайдера и получите среднюю скорость каждого соединения).

Но в недрах японской лаборатории **KDDI R&D** подходит к концу разработка нового оптоволокна, способного пропускать через себя сигнал со скоростью 30 Тбит/с. В Японии новые кабели поступят в эксплуатацию в 2012 году, еще через год-два они, надо думать, появятся в Европе и, возможно, в России.

Единственное, что расстраивает: к тому моменту число интернетчиков, скорее всего, вырастет настолько, что никакого особенного прироста скорости мы не увидим.

ВИРУСНАЯ ЭПИДЕМИЯ

Если верить статистике (а она очень сильно разнится в зависимости от того, кто ее собирает), то антивирусами пользуется не более 40% людей по всему миру, то есть меньше половины. Если вы вдруг из их числа, настоятельно рекомендуем вам обзавестись хотя бы простеньким бесплатным антивирем, потому что сейчас в интернете бушует самая настоящая вирусная эпидемия, выкашивающая не только простых смертных, но и целые организации.



По данным различных антивирусных компаний (и тут их статистика почти полностью совпадает), за последний год (вторая половина 2008-го и весна-лето 2009-го) число зловредов в интернете выросло более чем в три раза. Сейчас в сутки на планете Земля «рождается» приблизительно 6000 компьютерных вирусов, большая часть из которых распространяется через Сеть, и в ближайшее время скорость прироста вредоносных программ будет только расти.

В ИНТЕРНЕТ БЕЗ БРАУЗЕРА?

Чем ближе релиз Windows 7 (напомним, что розничные продажи стартуют 22 октября), тем больше в Сети разгорается обсуждений и холиваров по этому поводу, а иногда появляются и откровенные домыслы или даже неверные трактовки официальной информации.

Различные версии релиз-кандидатов новой операционной системы от **Microsoft** попробовало довольно много людей, и, сколь ни были бы негативны отзывы некоторых представителей рода человеческого, в целом можно сказать, что грядущая ОС большинству понравилась. Она эргономичная, а главное — быстрая. Некоторые утверждают, что быстрее XP. Во многих проведенных нами тестах она была медленнее XP, но значительно шустрее «Висты», а это важнее всего.

Очень много споров и уток родилось вокруг ситуации, связанной с браузером, встроенным в ОС. Уже довольно давно Microsoft бодается с Евросоюзом по поводу Internet Explorer. В Европе считают, что компания, включая IE в дистрибутив Windows, ведет себя как наглый монополист, не дает развиваться разработчикам других браузеров. Дошло до того, что под давлением Евросоюза IE вовсе исключат из комплекта поставки. Судя по всему, вместо привычного логотипа IE интернетчиков будет поджидать окошко, в котором можно будет выбрать, какой из популярных браузеров вы хотите скачать.

А вот с Россией ситуация сложилась крайне необычная. В ЕС мы не входим, поэтому логично было предположить, что у нас Windows 7 будет продаваться с IE. Но неожиданно по Сети начали расползаться слухи, что в России будет продаваться версия ОС вовсе без браузера. Информация появилась сразу на многих сайтах, причем все они ссылались на данные «Ведомостей», которые получили комментарии представителя Microsoft Максима Селиванова. Дословно информация выглядела так: «Пользователи российской версии Windows 7 возможности выбирать браузер не получат... ведь предложение Microsoft относится только к странам — членам Евросоюза, куда Россия не входит. Сегодня пользователь может легко скачать из интернета и установить любой браузер, добавляет он».

Почему-то многие решили, что это означает полное отсутствие браузера в русской версии «семерки». Тут же возник логичный вопрос, а как же скачивать «любой другой браузер», если в системе вообще нет средств для выхода в интернет. Народ начал яростно обсуждать эту тему, ругаться на Microsoft и продумывать способы выхода в Сеть без браузера.

Мы решили прояснить ситуацию и обратились напрямую в пресс-службу Microsoft. Где все расставили по своим местам: «Решение Еврокомиссии не распространяется на Россию, т.е. в России Internet Explorer 8 будет встроен в ОС. Если пользователь не хочет использовать IE8, то с помощью встроенного браузера он может скачать из Сети любой другой». ■

INTERNET@IGROMANIA.RU Светлана Померанцева, Александр Чепелев

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

На минуточку

http://minutesplease.com

Интернетомания, интернет-аддикция или просто интернет-зависимость... Многие считают, что нет ничего страшного в том, чтобы погулять по Сети чуть больше обычного. Но давайте честно: сколько раз вы ловили себя на том, что вместо того, чтобы заниматься чем-то нужным, вы вот уже несколько часов подряд сидите на каком-нибудь сайте? Вроде бы и делать на нем больше нечего, а вы все продолжаете и продолжаете изучать страницу за страницей. Эдакая извращенная форма прокрастинации.

Сайт **Minutesplease** поможет вам контролировать время, которое вы тратите на каждом сайте. Как только лимит будет превышен, у вас ненавязчиво поинтересуются, не пора ли заняться чем-то более важным. Потом настоятельно порекомендуют уйти со странички. А на третий раз просто закроют окно браузера. Казалось бы — полная ерунда. Но вы не поверите, как много можно сэкономить времени, если вам будут лишний раз напоминать, что вы немного зависли в интернете.

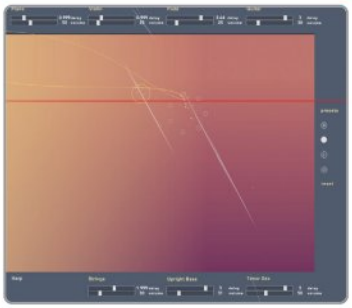
Онлайн-монтаж

www.toufee.com

Когда нужно разместить в Сети фотографии, большая часть людей бежит на **Flickr** или **Photofile**. Видео обычно заливают на **YouTube**. Но вот когда дело доходит до редактирования видео или до объединения видео и фото, обычно приходится использовать офлайновые приложения. А это деньги, время, плюс навык, который даже в случае простейшего PowerDirector еще нужно получить.

TouFee — это простейший выход из положения. На сайт можно загружать видео и фотографии, а после этого комбинировать их в любой последовательности, добавлять всевозможные эффекты, переходы между кадрами и текстовые комментарии. В результате вы получите потоковый ролик, который можно залить на тот же YouTube или оставить прямо на TouFee (в этом случае можно будет в любой момент вернуться к редактированию, все настройки сервис сохранит).

Музыкальная визуализация



www.ampledesign.co.uk/va/index.htm

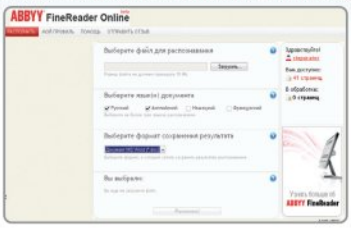
Мы постоянно рассказываем вам о сайтах, на которых даже полный бездарь может писать собственную музыку из подручных аккордов и нот. Так вот, в **Visual Acoustics** вам не придется прикладывать даже этих ничтожных усилий. Вся музыка здесь в буквальном смысле рисуется мышкой. От того, с какой скоростью, ритмом и в каком направлении вы перемещаете курсор по экрану, зависит, какая мелодия донесется из колонок. Все действо сопровождается красивыми визуальными эффектами.

Если вы играли в «Электропланктон» на Nintendo DS, то приблизительно представляете, о чем мы: ощущения очень похожи. Вот только в Visual Acoustics можно настраивать инструменты, а получить сносную мелодию стократ сложнее. Расстраивает только, что записать музыку не дают. Алекс Лэмп (английский художник, создавший Visual Acoustics) давно обещает добавить кнопку Save, но все никак не соберется.

Распознаватель текста

www.finereaderonline.ru

Для того, чтобы распознать отсканированный текст, до недавнего времени приходилось использовать громоздкие и довольно дорогие офлайновые системы вроде



ABBYY FineReader. Но кому хочется платить за целый программный пакет, когда нужно перевести в цифровой формат всего несколько книжных страниц?

Теперь платить и не нужно: программка **FineReader Online** позволяет распознавать до пятидесяти страниц в день. Вы загружаете на сайт фотографию или скан текста (поддерживается большинство графических форматов), а через некоторое время вам на почту приходит ссылка на DOC, XLS, PDF или TXT-файл с результатами. Работает все очень быстро — страничка убористого текста с большим количеством мусора (например, статья, набранная на печатной машинке) распознается менее чем за минуту.

Тестирование ада

www.gamesbutler.com/game/2533/Torture_Game_3

Забавы вроде The Torture Game 3 могут расцвести только на флэш-почве, куда не дотягиваются короткие руки цензоров. Ведь, как подсказывает название, это ультражестокий симулятор камеры пыток. Ситуация такова: перед нами висит белесая человеческая кукла, а мы ее можем как угодно истязать. Поливать кислотой, простреливать из пистолета, связывать части тела и нарезать ломтиками бензопилой. Причем это не метафора — куклу действительно можно нарезать ломтиками. И ведь все это — вы не поверите! — сделано, чтобы опробовать классный программный код, который может с нуля эмулировать хитрую физику без всяких Shockwave.

Степан Селищев

ФЛЭШ ИГРЫ

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT3, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Зерг-раш

www.newgrounds.com/portal/view/350461

StarCraft Flash Action 5 — это попытка взглянуть на **StarCraft** под несколько необычным углом. Из многогранной стратегии автор игры сделал очень простую раш-аркаду, в которой при этом нашлось место RTS-элементам. Ваша главная задача — защитить обитель зергов от накатывающих волн противника. Уничтожить всех врагов выстрелами в упор крайне сложно, поэтому вам придется отстраивать базу, наращивать уровень, копить очки опыта, апгрейдить постройки... Но при этом постоянно стрелять самому. Пока атакуют лишь пехотинцы и голиафы терран, жить еще более-менее можно, но когда сквозь ваши ульи и гнезда королев начнут просачиваться архонты и темные храмовники, уютная колониальная жизнь зергов закончится.

Все звуки и графика игры позаимствованы прямиком из оригинального StarCraft, некоторые спецэффекты даже немного улучшены. Для флэша это довольно серьезная нагрузка, так что если у вас слабый компьютер, то детализацию лучше всего снизить до минимума, иначе в разгар схватки игра будет заметно притормаживать.

Пиксельные кролики

www.nitrome.com/games/droplets

В арсенале компании **Nitrome**, выпускающей чудесные флэшки в характерной пиксельной обработке, появилась еще одна замечательная игра. **Droplets** — это наивный внешне, но чрезвычайно сложный по сути кроликомет. Вам необходимо закидывать милых зверьков на платформочки, причем так, чтобы по пути проголодавшиеся грызуны съели максимальное число морковок. Проблема в том, что на пути кроликов то и дело появляются всевозможные хищные зверушки, какие-то чудовищные трамплины, а иногда шалун-ветер парусит в ушах наших подопечных и сносит кроликов в сторону.

Триал будущего

www.freeonlinegames.com/sports-games/2039-rider.html

Ничего лучше движка **Bike Mania** для мототриалов на флэше до сих пор не придумали. Тщательно проработанная физика, сложное, но в то же время очень чувствительное управление... Одна незадача — ни у кого, кроме разработчиков оригинальной игры, так и не получилось сделать с исходным кодом хоть что-нибудь приличное. **2039 Rider**, похоже, первый удачный клон Bike Mania.

Действие происходит в недалеком будущем, но мотоцикл, несмотря на свой футуристический вид, ведет себя как современный триальный байк.

К сожалению, игре остро недостает детализации окружения. В Bike Mania под колесами мотоцикла постоянно попадались какие-то мелкие камешки, ледышки, элементы декора — из-за этого байк вел себя почти как живой. Будущее же в 2039 Rider абсолютно стерильно. Вы прыгаете с одного препятствия на другое, но мотоцикл при этом перемещается слишком уж плавно. Элемент неожиданности полностью отсутствует: здесь не бывает ситуаций, когда вы, задев колесом разлом в асфальте, кубарем катитесь на землю.

Простота банальности

www.fastgames.com/littlewheel.html

В городе маленьких одноколесных роботов сломался генератор. Электричество вырубилось, и все роботы замерли на десять тысяч лет. А потом ударила случайная молния и оживила одного-единственного робота. Его зовут **Little Wheel**, и он ужасно хочет вернуть к жизни своих ржавеющих собратьев.

Удивительно, Little Wheel создан словаками из **OneClickDog Team**, но по духу игра ближе всего к серии квестов **Samorost** чеха Якуба Дворски из **Amanita Design** (напомним, что сейчас Якуб работает над **Machinarium**). Такое чувство, что на территории бывшей Чехословакии в свое время родилось целое поколение людей, умеющих и любящих делать необычные, легкие, но при этом с глубокой философией и скрытым подтекстом квесты.

Единственное, чему OneClickDog Team стоило бы поучиться у Amanita Design, так это искусству балансировать на грани сложности и ненавязчивости повествования. Там, где Дворски держит игрока на одном экране несколько минут, подкидывая все новые и новые головоломки, словаки подсвечивают все активные точки и буквально пинком под зад выпихивают на следующую локацию. В результате квест проходится за какое-то смехотворно малое время.

Бей в кость

www.thegameblazer.com/streetfighterflash.php

Street Fighter Flash, портированный на флэш с игрового автомата Neo-Geo (не путать с одноименными портами PC-версии), вышел два года назад и сразу же вызвал массу нареканий у любителей онлайнового мордобоя. Вся анимация была сделана практически идеально (без всяких поправок на флэш, все скопировано один в один), а вот управление подкачало — удары постоянно «залипали», а блок срабатывал с опозданием на полсекунды. Играть из-за этого было практически невозможно.

Теперь разработчики исправили свои ошибки и довели управление до ума. Играть советуем по приведенной нами ссылке, на подавляющем большинстве сайтов до сих пор размещена старая версия игры. ■

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Не успел вернуться с Соловков и зарастить все дыры, которые проели в моем эпидермисе кровососуще-кусающие представители тамошней фауны, как Светлана ухватила меня за ворот и поволокла к монитору писать новый выпуск «Почты». Ну и поскольку я еще не совсем отошел от походных будней, не отмыл запах костра и не выстирал многострадальную бандану, то и приветствие будет коротким. Давайте уже, оторвите пятую точку от стула и проведите последние летние денечки подобающим образом.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. Близится учебный год, осталось всего ничего. Но вместе с наступлением осени вырастет и число игр на прилавках магазинов: издатели отлично знают, что от учебы и школьники, и студенты зачастую отлынивают именно в играх. Надеюсь, что вам удастся соблюсти баланс между тягой к знаниям и виртуальными развлечениями. Ну а мы начинаем разбор прилетевших писем, чтобы ваша подготовка к учебе (и работе) проходила более весело.

ПИСЬМО НОМЕРА

МЕЖДУ ДЕДЛАЙНОМ И МАЙЛСТОУНОМ

Выпуск журнала — это каторжная работа, знаю это не понаслышке, т.к. в данный момент прохожу курс верстки и предпечатной подготовки. Планирование, согласование условий и требований печати, макетная сетка, модульное конструирование, готовка материалов, верстка, корректура. Некоторые материалы для очередного выпуска готовятся заранее, другие — на протяжении месяца и даже в последнюю неделю. Затем все это собирается, раскладывается по полочкам, корректируется, редактируется — и вперед, в печать! Вопрос такой: часто ли у вас возникают «неожиданности» в этом, бесспорно, тяжелом деле? — Кондратенко Владимир (Донецк)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РВАЛСЯ К ФИНИШНОЙ ЧЕРТЕ)

Неожиданность в журналистике — это норма жизни, обыденность. Сюрпризы подстерегают за каждым углом, выпрыгивают из кустов, валят на землю и устраивают на ней бурную пищевую оргию с участием неприятностей, непредсказуемостей, фэйлов и банальных курьезов.

Переносятся даты выхода игр — ты планируешь ее в текущий номер, высвобождаешь место в журнале, переносишь на потом что-то менее важное, а в самый последний момент выясняется, что очередной потенциальный хит выйдет только в следующем году и надо срочно забивать свободное место чем-то еще.

Кидают издатели и разработчики — ты договариваешься с ними об интервью, согласовываешь сроки, перекидываешься сотнями писем, тратишь уйму времени на подготовку вопросов или какой-нибудь поездки, а потом выясняется, что «извините, мы пока не готовы давать комментарии по нашему новому проекту, давайте попозже».

Дают сбой авторы — ты обсуждаешь с человеком, сколько ему нужно времени на полное прохождение игры, выясняешь сроки сдачи статьи, но материал сдается на три дня позже, потому что со второй половины какая-нибудь RTS «вдруг стала ужасающе сложной, и прохождение заняло на 20 часов больше времени, чем планировалось изначально» (и это не банальная отговорка, так оно зачастую и бывает).

Просчитывается верстка и дизайнеры — ты предполагаешь сделать статью с фантастически красивым дизайном, но оказывается, что рисовать его нужно не два дня, как предполагалось по комментам, написанным редактором, а почти неделю. В результате на «попозже» съезжает еще десяток других статей и их верстают авралом в самый последний момент.

И даже когда все, казалось бы, распланировано идеально и никаких сюрпризов случится уже не может — что-нибудь вылезет обязательно. Мне особенно памятен случай, когда перед самым уходом в печать журнала на компьютер главного верстальщика пробрался вирус, который добавил в тексты уже сверстанных статей матерные слова (причем не повсеместно, а выборочно, на мат заменялось только одно определенное слово). Заметили это в самый последний момент, почти случайно (вирус сработал, когда материалы прошли все линии обороны и редакция была уверена, что все в порядке), и потом всю ночь сидели вычищали результат жизнедеятельности виря.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ЛОВИЛА ОШИБКИ ЗА ХВОСТ)

А ведь Старпом рассказал только о предпечатной подготовке журнала. А есть еще заливка PDF в типографию, проверка красок (чтобы все выглядело так, как задумано, а не непонятно как), расфасовка, сборка и накатка диска. Да даже банальная обложка... Она обычно сдается в последний момент, чтобы на нее можно было вынести самое интересное, что есть в номере. Все уже уставшие, сидят, придумывают, что бы такого еще важного поставить, как бы покрасивее сделать. Ну и где-нибудь уже за минуту до ухода в типографию кто-то замечает, что, допустим, название игры на обложке написано неверно... Бывает и такое.

Владимир, поскольку ваше письмо стало «письмом номера», вам полагается от нас приз — игра **Warhammer Online: Age of Reckoning** в алюминиевом боксе. Но у нас тут вышла маленькая накладочка. Почему-то все письма, отправленные на ваш почтовый ящик, возвращаются с ошибкой. А иных способов связи вы в письме, к сожалению, не указали. Пришлите нам, пожалуйста, с ящика, с которого пришел этот вопрос, данные, куда высылать приз.

ПИСЬМО №1

ЗАПАРОЛЬ МЕНЯ ПО-ВСЯКОМУ

Привет, «Игромания». После инцидента с паролями социалки «ВКонтакте» я задумался, какое количество людей создает банальные, легко угадываемые пароли и сколько же простых смертных погорает на этом? Сам регулярно ловлю себя на том, что использую какие-то банальные пароли в почте и на многих форумах. На одной доске обсуждений меня недавно даже забанили: кто-то украл мой аккаунт (пароль был банальный — qwerty) и выложил ссылки на порно.

Расскажите, а какими методами паролесозидания пользуетесь вы? И что вообще нужно учитывать, создавая пароль. А то я сталкивался с ситуациями, когда хакеры запросто подбирают даже довольно длинные пароли, которые мне кажутся сложными для взлома. — Кирилл Овчинников (Москва)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ЛОМАЛ МОЗГ НАД ПАРОЛЯМИ)

Для начала — небольшой ликбез для тех, кто не в курсе, что случилось с «ВКонтакте». Приблизительно месяц назад, 30 июля, в интернете неожиданно появился текстовый файл, содержащий несколько тысяч логинов/паролей участников этой социальной сети. Ссылка буквально за несколько часов расползлась по многочисленным форумам, народ начал развлекаться: скачавшие файл логинились под произвольным именем и различными способами подшучивали над настоящими владельцами акков. Меняли фотографии, переписывали личные данные, оставляли сообщения на «стене» в духе «я — лох, меня взломали».

Судя по всему, пароли воровал троян, кто именно собрал все это в один файл и выложил в интернет, на момент написания мной этих строк еще не ясно. Администрация «ВКонтакте» среагировала оперативно: заблокировала доступ к страничкам с украденными данными, выслала на почту истинным владельцам новые пароли — в общем, никаких серьезных последствий не было.

Но многие интернетчики смогли узнать, что множество людей используют самые банальные пароли — чтобы их подобрать, не нужен никакой декриптор, троян или еще какая-нибудь хакерская примочка, их можно взять просто из головы. Qweerty, 12345, 98765, 1q2w3e4r и тому подобные. Попадались и откровенно стебные пароли, которые, тем не менее, довольно просто подобрать: «хочумужика», «хочубабу», «мужикикозлы», «йаблондинко».

Особенно позабавил всех следивших за развитием событий пароль «яломалстеклокакшоколадвруке». И вот его на самом деле очень непросто подобрать, потому что состоит он из двадцати семи символов, даже самый продвинутый подборщик пароля угрохает не один месяц на расщелкивание такого монстра.

Теперь давайте о конкретике. Если вы не готовы запоминать такие громоздкие фразы и хотите пароль покороче, то лучше включить голову и выключить рубильник встроенной в каждого из нас имбецильности. Сложнее всего подбираются пароли, содержащие буквы, числа и знаки препинания одновременно. Буквы при этом лучше всего ставить в разном регистре (большинство сервисов поддерживает эту функцию).

Я чаще всего составляю пароль по следующей схеме. Беру два мало связанных слова. Например, «опарыш» и «злобный». Из-за малосовместимости этих слов они легко запоминаются. Добавляю какую-то хорошо известную мне цифру — скажем, 1940, год рождения Джона Леннона. Ставлю между ними какой-то логичный знак — допустим, двоеточие. Получается «ЗлобныйОпарыш:1940». Осталось только написать эту забавную фразу в английской раскладке — Pkj,ysqJgfhsi:1940 — и получится пароль, подобрать который методом ненаучного тыка невозможно, спецпрограммы с таким паролем тоже не справятся.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РАСКРЫВАЛА ТАЙНЫЕ СЕКРЕТЫ)

Старпом, метод, безусловно, хороший, я сама пользуюсь приблизительно таким же. Но вот незадача — когда регистрируешься на множестве самых разных сайтов и служб, запомнить все такие прикольные пароли невозможно. А использовать один и тот же — тоже не хочется, ведь если кто-то украдет базу одного сайта (как это случилось с «ВКонтакте»), то злоумышленники получат доступ ко всем другим сервисам. Ты вот говоришь, что все закончилось без последствий, а откуда ты знаешь, где еще люди использовали те же самые пароли, что и в социалке? Может, хакеры уже давно используют их твиттеры, почтовые ящики и аськи?!

Записывать же каждый раз новый пароль в каком-нибудь файле — тоже не выход, его как базу паролей с сайта можно украсть прямо с вашего компьютера. Есть, конечно, программы-шифровальщики, но после того, как я однажды потеряла всю базу паролей после краха системы, я перестала им доверять.

Поэтому я всегда ставлю на любой новый сервис стандартный пароль, но... меняю в нем по определенному алгоритму всего две буквы. На компьютере же держу только последовательность сервисов, то есть в какое время я в них регистрировалась. Зная последовательность, я всегда знаю какие две буквы на что надо поменять, чтобы получить правильный пароль.

ПИСЬМО №2

ТЕОРИЯ РВАНОЙ ПАУТИНЫ

Здравствуйте, Светлана и Старпом! Появление нового сервиса OnLive пророчит нам светлое будущее дешевого железа, исчезновение дисков и пиратства. Тем временем все больше разработчиков софта склоняются к идее удаленного использования своих программ через интернет. При этом пользователю для игры или работы придется обзавестись лишь небольшим плагином и высокой скоростью подключения.

Ни дорогого железа, ни пиратов, ни переполненных жестких дисков — все это вчерашний день. А там и будущее не за горами. Не исключено, что скоро и операционные системы перенесутся на просторы интернета, а личные данные (фото, видео, документы и др.) будут храниться исключительно на серверах. Исчезнут жесткие диски, видеокарты, а компьютеры будут больше похожи на модемы.

Весь этот сетевой прогресс, конечно, штука хорошая. Уже сейчас интернет — важный общественный компонент, средство связи, общения, способ заработать и развлечься. Но ведь сеть далека от совершенства! Ходят слухи о том, что Мировая паутина рано или поздно переполнится и станет историей. Что говорить о злобных хакерах, которые кладут на лопатки любую защиту, и ни один антивирус, как его ни обновляй, не гарантирует 100% безопасности. Если мы не можем до конца защитить данные на своих ПК, стоит ли нам доверять их интернету? Не лучше ли дистрибутив в руках, чем плагин в браузере? И что будет, если однажды утром мы проснемся, а интернет не включится? Никогда! Катастрофа? — Анатолий Семенов

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ОТКЛЮЧАЛАСЬ ОТ ИНТЕРНЕТА НАВСЕГДА)

На мой взгляд, полностью уничтожить интернет не намного проще, чем все компьютеры, стоящие в домах у людей. Нарушить работу, вызвать массовые сбои — да, можно, но вот так просто взять и стереть все серверы, кабели и все остальное, что отвечает за функционирование Мировой паутины... это что-то из области ненаучной фантастики. С другой стороны, проблемы с Сетью в каком-то отдельно взятом регионе очень даже возможны и для конкретного человека могут обернуться личной трагедией, когда вдруг выяснится, что нормального доступа ко всем сервисам, к которым он привык, нет.

В любом случае медленно, но верно мы движемся к онлайновым сервисам. Вектор предельно четкий, и вряд ли он изменится. Это, по сути, единственный способ, как разработчики могут обезопасить себя от пиратства. Сейчас ведь как. Человек, теоретически, может прожить и без интернета, и без покупки программ — пиратские развалы всегда к услугам недобропорядочных граждан, а в Сеть некоторые вообще выходят только для того, чтобы качать торренты.

Если же вся софт-начинка вашего компьютера будет жить на сторонних серверах, если весь код программ изначально будет писаться таким образом, что запустить на локальной машине их будет невозможно, то никуда вы уже не денетесь. И за программу за-

Паладин Братства стали, вылепленный Алексеем Ларионовым (Томск).

Монументальное полотно Plants 4 Dead кисти художника-фотожабиста MiLorD.

платите, и за интернет провайдеру тоже отсыплете требуемую сумму.

Массовый исход в онлайн произойдет, конечно, не завтра, и даже не через пять лет, но, несомненно, на нашем с вами веку.

ПИСЬМО №3

ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНАЯ КРОВЬ

Привет, tovarichy игроманцы. Привет Старпому, Светлане и, пользуясь случаем, Александру Кузьменко. Но ближе к делу. Однажды, играя в Burnout Paradise, я задумался: почему в этой игре нет ни одного человека? И тут я представил себе картинку: машина врезается в очередное ограждение, сминается в гармошку, а наш водитель разлетается по асфальту кровавыми ошметками. В этой игре решили отказаться от крови. Даже в некоторых шутерах есть опция отключения крови. А что будет, если в играх вообще не будет крови?

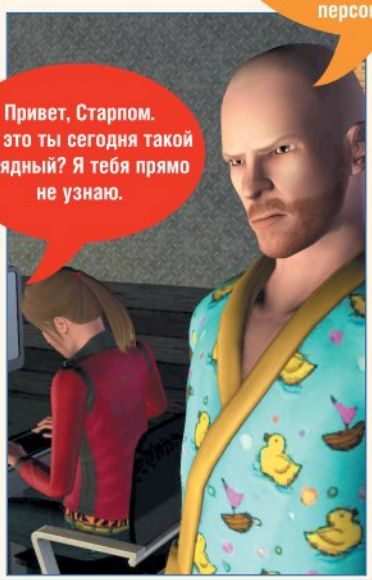
Подумайте сами: наша кровь несовершенна. Она, являясь необходимой частью жизнеобеспечения человека, также может и переносить различную заразу. Надеюсь, все слышали про такое явление, как заражение крови?

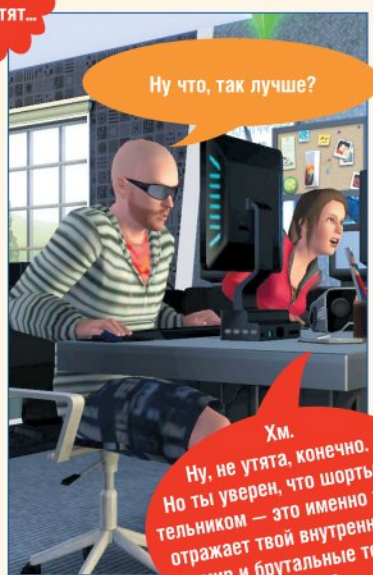
Но когда-нибудь человек изобретет вещество, которое заменит собой кровь, но оно не будет обладать недостатками «предшественницы». А что будет, если человек пойдет дальше и новая кровь будет сворачиваться за миллисекунды?

Тогда кровавые шутеры станут просто неактуальны. Представьте: отрубил человеку руку — и ничего. Кровь в шутерах и других играх просто исчезнет.

И к чему тогда все эти споры про кровавые игры на страницах «Игромании»? Ведь они уйдут в небытие не по воле многочисленных Джеков Томпсонов, а с развитием научно-технического прогресса. Или нет? С глубоким уважением, Кирилл Кондрашин (Смоленск).

Цыц, женщина! Новая «Почта» для меня всегда праздник. Но вообще-то да, кораблики — это уже перебор. Чертов редактор персонажа!





АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ПУСКАЛ КРАСНЕНЬКУЮ)

Шутки шутками, а вопрос на самом деле интересный. Он куда глубже, чем кажется на первый взгляд. Кровь и ее красный цвет вызывают у нас негативные эмоции в основном из-за условного рефлекса «кровь — боль — страх». Существует мнение, что если бы у нас по жилам резко начала течь не красная, а, к примеру, зеленая субстанция (у некоторых животных кровь бывает зеленой, синей и даже прозрачной), то и реагировали бы мы страхом и выбросом адреналина именно на зеленый цвет.

Существует и противоположное мнение. У многих живых организмов гормональную реакцию провоцирует любой красный цвет. Даже если какого-нибудь кролика держать в тепличных условиях и никогда не делать ему больно, его сердечко все равно заходится галопом, стоит несчастной животинке увидеть красное пятно. Аналогично у обезьян...

Так что вполне вероятно, что изобретение синтетических заменителей крови (просто заменители, на основе гемоглобина других животных или выращенные из стволовых клеток уже существуют, а вот с синтетиками пока еще не могут разобраться), даже бесцветных, вовсе не снимет у нас реакцию именно на красную кровь.

Более того, я даже предполагаю, что из-за этого синтетическую кровь будут специально красить в красный цвет. Представьте себе ситуацию. В вас влили литра три искусственной бесцветной крови (допустим после массивной кровопотери), и вот вы снова сильно поранились, из вас начинает вытекать уже кровезаменитель... но он бесцветный! Вы не видите красной крови, и ваш организм не включает часть защитных механизмов. Задокументированный факт: если завязать человеку глаза или поместить его в темноту, то кровотечение у него продолжается заметно дольше, чем если бы он видел рану, из которой хлещет красненькая.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ОТКУСЫВАЛА ЗАУСЕНЦЫ ДО КРОВИ)

Замечу, Старпом, что и со сворачиваемостью ситуация крайне неоднозначная. Если сделать кровь человека более свертываемой, то ничего хорошего из этого не получится. Кровь станет сворачиваться прямо в сосудах, начнут образовываться тромбы... Есть ведь заболевания, вызванные как раз гиперкоагуляцией. Вот если бы придумать сосуды, которые сами бы восстанавливали свою целостность при больших ранениях, вот тогда, согласна, никаких кровотечений не было бы. Но это дело еще очень далекого будущего.

Мне тут еще вот что подумалось. Когда кто-то говорит об опасности кровавых игр, то он обычно имеет в виду, что люди, насмотревшись на зверства, могут последовать примеру компьютерных героев и «выйти с монтировкой на улицы». Ну или, в крайнем случае, это как-то особенно болезненно подействует на психику, особенно если играет ребенок. Но как-то мало кто задумывается, что постоянное разглядывание крови и внутренностей (в играх и фильмах) может снизить тот самый порог чувствительности к крови. Кровь перестанет вызывать выброс адреналина (я вот регулярно ловлю себя на мысли, что вид крови меня совершенно не пугает, потому что в играх и кино она повсюду), а в экстренной ситуации это может выйти боком.

ВОПРОС/ОТВЕТ

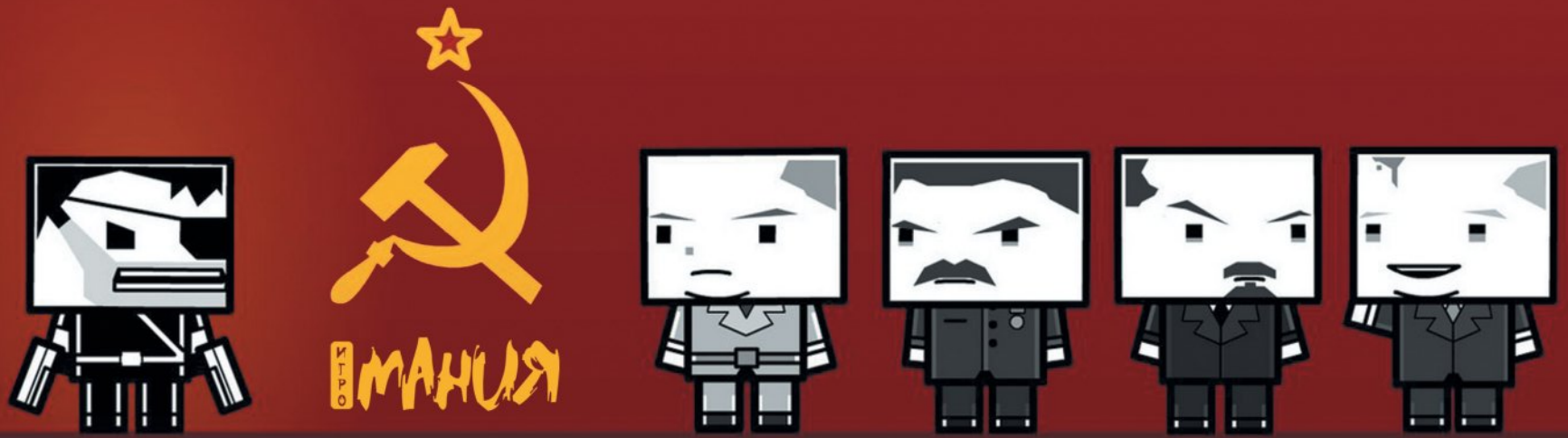
Здравия желаю, всегда строгий Старпом и вечно прекрасная Светлана! Надеюсь на страницах любимого журнала получить ответ на волнующий меня вопрос. Я всегда покупаю «Игроманию», но осенью прошлого года был призван в Вооруженные силы РФ, и сейчас несу свою службу. Несмотря на это, я по-прежнему покупаю «Манию», ведь она для меня больше, чем просто журнал. Это окошко в огромный мир интерактивных развлечений, в которое я окунаюсь с головой. В армии она для меня как бы связь с внешним миром. Сослу-

Составитель сцен и автор скринов — Анна Переослая (Минск)

SUPER MEAT BOY

Сентябрь/September 2009

понедельник monday		7	14	21	28
вторник tuesday	1	8	15	22	29
среда wednesday	2	9	16	23	30
четверг thursday	3	10	17	24	
пятница friday	4	11	18	25	
суббота saturday	5	12	19	26	
воскресенье sunday	6	13	20	27	
неделя week	36	37	38	39	40



Разработчики Эдмунд Макмиллен, Том Рефенес, Джон Макэнти

Сентябрь/September 2009
понедельник monday 7 14 21 28
вторник tuesday 1 8 15 22 29
среда wednesday 2 9 16 23 30
четверг thursday 3 10 17 24
пятница friday 4 11 18 25
суббота saturday 5 12 19 26
воскресенье sunday 6 13 20 27
неделя week 36 37 38 39 40
ALICE IN WONDERLAND
Издатель Disney Разработчик Etranges Libellules
ИГРОМАНИЯ

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания»: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания»: Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

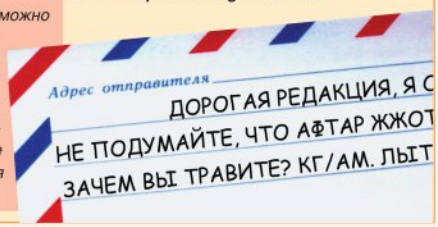
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания»: Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



живцы в шоке, когда узнают его цену, это половина денежного довольствия. В минуты отдыха я всегда с ним, в наряде я опять с ним, на дембель поеду тоже с ним. А отсюда, собственно, и вопрос: а вы одобряете такое пристрастие и любовь к журналу, когда ничего не жалко и хочется все больше знать об играх и новинках? С большим уважением к создателям журнала, рядовой Дмитрий Шкуратов (Брянск).

СВЕТЛАНА: Меня расстраивают любые формы фанатизма. Потому что фанат слеп и не способен трезво мыслить, когда речь заходит о предмете поклонения. Мне куда больше нравится слово «поклонник». Я вот поклонница творчества Стивена Кинга, но это не мешает мне отвергать слабые его произведения и понимать, что есть немало других прекрасных писателей-мистиков. А вот фанаты Кинга (я на многих форумах с ними общалась) обычно с пеной у рта доказывают, что никого лучше Кинга нет и быть не может.

СТАРПОМ: Журнал — это всего лишь форма и способ донести до людей информацию. Организовать ее так, чтобы она стала интересной и востребованной. Если наш способ донесения информации лично вам нравится, то мы только рады. Собственно, мы все тут для этого и работаем. Если не нравится, тогда и разговаривать особенно не о чем. Согласен со Светой: если нравится — супер, читайте, а вот предмет поклонения делать не стоит. Впрочем, я так понимаю, автор письма о культе и не говорил.

На многих сайтах о компьютерных программах есть кнопка «случайная программа». Так вот. Мне стало интересно, пользуются ли этой кнопкой администраторы сайта или нет. Например: жмете вы кнопку «случайная программа», и перед вами появляется shareware. Жмёте еще раз — никаких изменений. Вот и получается — чистая реклама платных продуктов. Но я не стал гадать, а решил проверить вручную. Остановимся на одном русскоязычном сайте. Я нажимал на кнопку «случайная программа» и считал, сколько чего попадалось. Результаты следующие: freeware — 31/50, shareware — 11/50, trial — 4/50, demo — 4/50. Из этого вытекает вывод: сайт без обмана (мое мнение!). А что же с другими сайтами? Никто не использует этот метод для показа платных программ? — *Андрей Плетнев*

СВЕТЛАНА: Используют, да еще как. На многих софт-сайтах на «заглавные» кнопки вынесены вообще только определенные группы утилит. Когда договариваешься о рекламе на таких ресурсах, всегда можно договориться о том, чтобы именно вашу разработку вынесли на главную. Мы когда-то продвигали одну нашу химическую утилиту, созданную в лаборатории, так вот — предложений подобного рода было множество.

СТАРПОМ: Все не настолько плохо. На сайтах с обилием рекламы — да, кнопки выбора программ чаще всего заточены под продвижение определенных утилит. Но полно же сайтов, посвященных софту, на которых рекламы нет вообще. Вот ими и пользуйтесь.

Я полгода назад начал курить. И пробовал бросать уже раз семь, но все равно через несколько недель снова начинал. И недавно в «Игромании» прочитал новость, что изобрели компьютерную игру, которая помогает людям, поигравшим в нее, бросить курить. Еще в той же статье было написано, что эта игра и вправду помогла некоторым людям избавиться от этой вредной привычки. У меня два вопроса: как вы относитесь к таким играм? И как вы думаете, она мне поможет, если я ее как-нибудь приобрету и поиграю? — Predator (Казахстан)

СТАРПОМ: Давайте будем честными. Вы не бросите курить, пока сами этого не захотите. Собственно, ничего, кроме желания бросить, и не нужно. Вот прямо сейчас загасите бычок и больше не притрагивайтесь к сигаретам! Притронулись? Значит, вам не хватает мотивации. Нужен четкий стимул, ради которого вы избавитесь от вредной, но чертовски приятной (если уже втянулся) привычки. И вот уже на роль стимула может много что сгодиться. От пресловутого кодирования до компьютерной игры. Если банальной, ничем не подкрепленной силы воли не хватает, то можете использовать игру. Не поможет игра, попробуйте что-то еще. Главное, не надо себя обманывать. Сама по себе ни игра, ни кодирование, ни экстрасенсы не помогут вам бросить курить. Это можете сделать только вы сами.

Мне вдруг стало интересно, сколько примерно писем приходит к вам в «Почту» (за месяц, разумеется), а также на другие темы (такие как «Кодекс» или «Горячая линия»)? Насколько большая конкуренция между людьми, желающими попасть на страницы журнала? И насколько тяжело отвечать на все эти письма (у вас, наверное, глаза и руки после проверки ящика немеют)?! — *Никита Козлов*

СВЕТЛАНА: Давайте только не по всем рубрикам, а лишь по некоторым, в качестве примера. Нам с Алексеем каждый день сваливается от 20 до 150 писем (да, разброс очень большой, в выходные писем всегда приходит больше; зимой пишут активней, чем летом). На ящик рубрики «Интернет» падает по 5-6 писем в день, в «Игрострой» чуть меньше. Это все с учетом обычных e-mail, бумажных писем (их в последние годы становится все меньше — в «Почте» не более 10 в месяц) и SMS. ■

КОДЕКС

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев
KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

ArmA 2

Вызовите консоль на экран, нажав левый **Shift**+ **-** (минус на цифровой клавиатуре справа, не сверху). Теперь печатайте:

ENDMISSION — завершает текущую миссию

CAMPAIGN — открывает все миссии кампании

MISSIONS — открывает все однопользовательские миссии

SAVEGAME — сохраняет игру

TOPOGRAPHY — генерирует EMF-файл с картой

GETALLGEAR — открывает все оружие

Call of Juarez: Bound in Blood

Зайдите в меню **Exclusive Content** и наберите **735S653J**. Теперь у вас будет кругленькая сумма на счете как в одиночном режиме, так и в мультиплеере, оружие в мультиплеере будет серебряным, а в первых двух главах одиночного режима появятся новые стволы.

Spore: Galactic Adventures

Коды, указанные ниже, накладывают на изображение различные графические фильтры. При этом, если установлены высокие (high) настройки графики и кто-то скачает ваше приключение, фильтр будет применен и у него. Читы набираются в консоли, которая вызывается сочетанием клавиш **Ctrl**+**Alt**+**C**.

adventureLook-filmnoir — черно-белый фильм

adventureLook-sepia — сепия

adventureLook-norainbows — поблекшие цвета

adventureLook-sixteenbit — пикселизует изображение, как на старых 16-битных приставках

adventureLook-eightbit — пиксели еще больше, как в 8-битных играх

adventureLook-none — отключает все фильтры

Transformers: Revenge of the Fallen

Коды набираются в меню **Cheat Codes**. Для ввода их на компьютере понадобится геймпад от Xbox 360. Персонажи, открываемые кодами, доступны только в мультиплеере, если не указано другое.

LB, **B**, **LB**, **A**, **X**, **RS** — бесконечный овердрайв

Y, **X**, **B**, **RS**, **A**, **Y** — в четыре раза больше энергона за убийства врагов

вниз, **вверх**, **вправо**, **вправо**, **влево**, **вверх** — золотой Мегатрон

вверх, **вниз**, **влево**, **влево**, **вправо**, **вниз** — золотой Оптимус Прайм

Y, **Y**, **B**, **A**, **X**, **LB** — повышает точность врагов

LB, **Y**, **A**, **Y**, **RS**, **RS** — увеличивает силу врагов

B, **X**, **LB**, **B**, **RS**, **Y** — увеличивает здоровье врагов

Y, **Y**, **RS**, **A**, **LB**, **Y** — увеличивает силу вашего оружия в форме робота

Y, **B**, **RB**, **X**, **RS**, **LS** — то же самое в форме транспорта

RS, **A**, **X**, **LS**, **X**, **X** — бессмертие

X, **X**, **Y**, **LS**, **Y**, **LS** — уменьшает гравитацию

X, **LS**, **RS**, **LS**, **RS**, **RB** — снижает точность врагов

RS, **A**, **LB**, **B**, **RS**, **LB** — убийство с одного удара (только для ближнего боя)

RS, **X**, **RS**, **RS**, **X**, **A** — мгновенная перезарядка спецспособностей

LS, **X**, **A**, **LS**, **Y**, **LB** — отключает перегрев оружия

RS, **LB**, **LB**, **Y**, **X**, **A** — играть за Протектобота в кампании Автоботов

X, **Y**, **X**, **LB**, **A**, **LB** — играть за Сикера в кампании Десептиконов

B, **B**, **RB**, **B**, **A**, **LS** — враги неуязвимы для обычных ударов и погибают, только получив в лоб специальной атакой

B, **LS**, **X**, **RS**, **A**, **Y** — бесконечное турбо

RS, **Y**, **A**, **Y**, **LS**, **LB** — открывает все каирские миссии и карты

X, **RB**, **Y**, **B**, **A**, **LB** — открывает все миссии и карты Deep Six

RS, **LS**, **RB**, **A**, **B**, **X** — все миссии и карты Восточного побережья

LB, **RB**, **RS**, **Y**, **RS**, **B** — все миссии и карты Западного побережья

Y, **LS**, **RS**, **LB**, **Y**, **A** — шанхайские карты и миссии

LB, **Y**, **LB**, **B**, **X**, **X** — открывает и активирует все апгрейды

B, **A**, **B**, **RB**, **Y**, **RB** — открывает Старскрима первого поколения

Бельтион: Свод Равновесия

Для начала отыщите сохранение, которое вы хотите отредактировать. Каталоги с сейвами лежат в папке **Мои документы** (**Документы** для Vista)**\My Games\Beltion\saves**. В папке с нужным сохранением найдите файл **globalGameState.lua**, сделайте резервную копию на всякий случай и откройте его «Блокнотом». Некоторые строки в файле можно изменить себе во благо.

[«type»] =«money»,
[«isEnable»] =false,
[«counts»] =<число>

Число в последней строке — это количество золота у вашего героя. Добавьте несколько нулей и забудьте о нехватке денежных средств.

Другие интересные строки:

[«spRegeneration»] =2, — скорость регенерации маны (чем выше число, тем она больше)

[«maxHp»] =100, — максимальное количество здоровья

[«sp»] =100, — текущее количество маны

[«maxSp»] =100, — максимальное количество маны

[«hp»] =100, — текущее количество здоровья

[«freeXpAmount»] = <число> — количество свободного опыта, доступного для распределения

[«globalXpAmount»] = <число> — весь опыт, полученный за игру

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

Battlefield Heroes

На некоторых картах (Seaside skirmish, Bucaneer bay) можно увидеть вывеску Salty's

Tavern. Вроде бы ничего особенного, но дело в том, что James Salt (кличка Salty — Соленый) является главным дизайнером игры. — *Алексей Измайлов*

Grand Theft Auto 4

В фильме «Бессмертные: Война миров» есть корпорация Eugenics («Евгеника»), которая занималась изучением мутантов и пришельцев, трансплантацией органов и тканей. Там она была крупной и всемогущей. Действие фильма происходило в Нью-Йорке будущего. В GTA 4 на острове, где находится вторая квартира Нико, в районе Industrial можно увидеть офис той самой корпорации и понять, в каких условиях она начинала свою деятельность. — *Виталий Степанов*

Plants vs. Zombies

Предпоследний уровень в режиме Puzzle называется All your brainz r belong to us. Это пародия на фразу «All your base are belong to us» из древней игры **Zero Wing** для Sega Genesis (известна как Mega Drive 2 у нас в стране). Игра была ужасно переведена с японского на английский язык. Буквально в каждой строчке начального ролика была хотя бы одна ошибка. На заре 2000-х интернет-сообщество растащило заставку на цитаты, а выше помянутая строка стала интернет-мемом и всплывает по сей день то тут то там. Переводится она примерно так: «Все ваша база принадлежать нам». Сам ролик и своеобразный микс, принесший фразе популярность, можно посмотреть здесь: ***www.youtube.com/watch?v=qltugh-fFgg***. А перевод всей заставки на русский и правильный перевод с японского на английский здесь: ***www.ru.wikipedia.org/wiki/All_your_base_are_belong_to_us***. — *Денис Липа*

Prototype

На передней части кузова у автобусов в игре красуется буква i, обведенная в синий кружок. Это часть логотипа компании **Radical Entertainment**, разработчика игры. — *Константин Рещиков*

The Sims 3

Если у вашего сима хорошо развит навык рисования, то при написании очередной большой картины (клик на мольберте/рисовать/большая) он может нарисовать забавное зеленое существо из игры Spore. — *Богдан Стрелецкий*

Zeno Clash

В самом начале четвертой главы, где мы начинаем уровень в клетке, растет дерево. Под ним можно найти несколько пасхальных яиц. В буквальном смысле. — *alexey666@list.ru*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Overlord 2

На локации «Объект Эверлайт» (когда вы играете за зеленых миньонов), в помещении, где надо открыть ворота (чтобы пробежаться вниз на первый этаж), есть темница с гномами (вторая по счету). Если вернуться туда после того, как вы затащили улей на лифт, и снова открыть темницу, то гномы начнут вылезать до бесконечности. Убивая их, можно заработать зеленых, красных и коричневых сфер, а также пройти миссию по истреблению гномов. — *Александр Минаев*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «**Возвращение на Таинственный остров 2**», которая в России издается фирмой «**1С**». Чтобы получить приз, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.

ТЕСТ НОМЕР 9 СЕНТЯБРЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

*Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Какую производственную цепочку надо построить, чтобы производить в **ANNO 1404** канаты?

А. Конопляные поля, мастерская по производству канатов

Б. Каменоломня, конопляные поля, мастерская по производству канатов

В. Лесопилка, порт, конопляные поля, мастерская по производству канатов

Г. Лесопилка, мастерская по производству инструментов, конопляные поля, мастерская по производству канатов

Д. Нужно только золото и рабочие руки

2. Какого типа побочных заданий нет в **Red Faction: Guerrilla**?

А. Разрушение зданий на время

Б. Освобождение пленных партизан

В. Защита ключевого объекта

Г. Нападение на ключевой объект

Д. Гонки по Марсу в компании трех участников

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Последняя на сегодняшний день игра серии MechWarrior называлась **MechWarrior 3** и вышла в 1999 году.

А. Да, сколько воды с тех пор утекло

Б. Ерунда, были и более поздние игры

4. Мишель Гагне, один из авторов **Insanely Twisted Shadow Planet**, раньше коммерческих игр никогда не делал. Он на самом деле художник-аниматор и за свою жизнь успел приложить руку ко многим мультфильмам студии Диснея и **Pixar**.

А. Все бывает в первый раз

Б. Делал он игры и раньше, просто о них мало кто знает

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

5. Now where did the rest of me land?

(«Так, ну и где же приземлилась оставшаяся часть меня?»)

А. Bionic Commando

Б. X-Men Origins: Wolverine

В. Ghostbusters

Г. Prototype

Д. The Secret of Monkey Island: Special Edition

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?

А. Звездные волки 2: Гражданская война

Б. EVE Online

В. Red Faction: Guerrilla

Г. Prototype

Д. Bionic Commando

7. Как в **Street Fighter 4** сделать Хадокен?

А. Назад, вперед + удар рукой

Б. Назад, вниз-назад, вниз, вперед-вниз, вперед + удар рукой

В. Вперед, вниз-вперед, вперед + удар рукой

Г. Долбить по кнопке удара рукой

Д. Вниз, вниз-вперед, вперед + удар рукой

Призы

Первое место — акустическая система **TDE 231/2.1** с выносным пультом управления.

Второе место — двухканальный сетевой фильтр **KF-BM-07/2K** с защитой телефонной, модемной и ТВ-линии.

Третье место — гарнитура **H 2001**.

Все призы предоставлены компанией **Topdevice** (***www.topdevice.ru***).

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

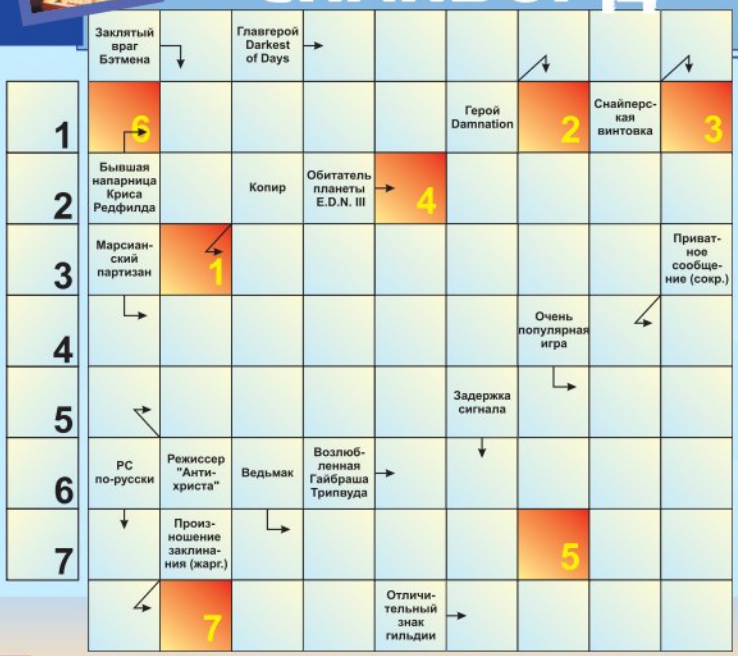
1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой «**Тест 9. Сентябрь**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой «**Тест 9. Сентябрь**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 9. Сентябрь»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

СКАНВОРД НОМЕР 9 СЕНТЯБРЬ



Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Призы

Пять коробок с игрой «**Ост-Индская компания**» от **Snowball Studios** и фирмы «**1С**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой «**Сканворд 9. Сентябрь**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой «**Сканворд 9. Сентябрь**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Сканворд 9. Сентябрь**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

Фотографическая память 9. СЕНТЯБРЬ

Правила

Вам нужно расставить скриншоты из игры **Call of Juarez: Bound in Blood** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Призы

Пятеро победителей получат по коробке с игрой «**День Победы 3**» от **Snowball Studios** и фирмы «**1С**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 9. Сентябрь**»

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой «**Фотопамять 9. Сентябрь**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Фотопамять 9. Сентябрь**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №7/2009

Тест №7. Июль

Правильные ответы

1. Д (все указанные среди ответов нововведения есть в **The Sims 3**).

2. Г (маленькой девочки, владеющей искусством телепортации, не было в фильме **X-Men Origins: Wolverine**).

3. А («**Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники**» выйдет только на консолях).

4. А (весь американский PC-тираж игры **Terminator Salvation** действительно был бракованным).

5. В (цитата из **The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena**).

6. Д (скриншот из **Prototype**).

7. А (сверху — **The Sims 2**, снизу — **The Sims 3**).

Победители

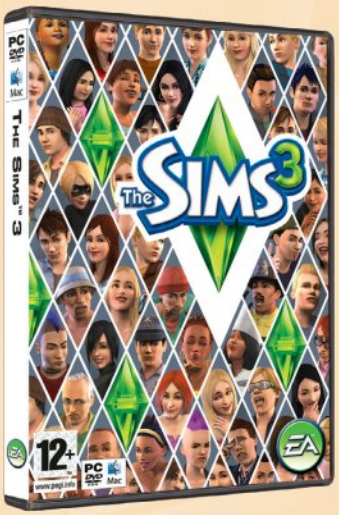
Писем с правильными ответами: 154. Из них 21 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Максим Дроздов (Мурманск)
2. Олег Осетров (Ростов-на-Дону)
3. Дмитрий Кириллов (Ульяновск)
4. Наталья Добрицына (Россоны)
5. Екатерина Пахомова (Москва)

Призы

Пять коробок с игрой **The Sims 3** от компании **Electronic Arts**.



Сканворд №7. Июль

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Су, РПГ, пила, орешек, Джон, Орда. По вертикали: Уилсон, бан, КПК, Пичфорд, Ромеро, микшер, клюква, ЦП, тренд, Борн, Мо. Ключевое слово: **симолеон**.

Победители

Писем с правильными ответами: 842. Из них 119 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Сергей Солдатенко (Тверь)
2. Олег Бушин (Льгов)
3. Эдуард Янюк (Смоленск)
4. Александр Обадьянов (Ханты-Мансийск)
5. Игорь Никитин (Саранск)

Призы

Пятеро победителей получают по коробке с золотым изданием игры **«Герои меча и магии 5»** от компании **«Бука»**. Помимо самих «Героев», на диске находятся два аддона и энциклопедия.

Фотографическая память №7. Июль

Правильные ответы (X-Men Origins: Wolverine)

2, 1, 4, 5, 3

Победители

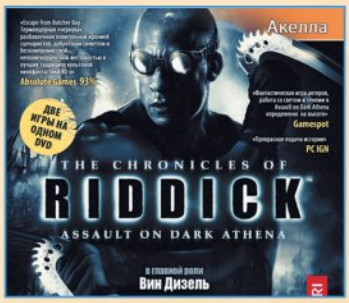
Писем с правильными ответами: 337. Из них 96 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Павел Лебедев (пос. Селятино)
2. Илья Сергеев (с. Булгунняхтах)
3. Майкл Азизян (Краснодар)
4. Александр Савин (Льгово)
5. Михаил Мезенцев (Курск)

Призы

Пять сборников из двух игр **The Chronicles of Riddick Gold**, в который входят **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** и **The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena**.



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 1, 3, 2, 4, 5

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 9. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 9. Сентябрь**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:

CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,

SKANWORD@IGROMANIA.RU для «**Сканворда**»,

FOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **сентябрьские** конкурсы принимаются до **25.09.2009**. Итоги будут подведены в **ноябрьском** номере журнала за 2009 год.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

СЕРИАЛ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ ВАВИЛОН 5

УТРАЧЕННЫЕ СКАЗАНИЯ

СЕНТЯБРЬ 2009
№ 9
ТОМ 73

WWW.MIRF.RU

МИР ФАНТАСТИКИ

БОЛЕЕ 160 КНИГ, 70 ФИЛЬМОВ И 50 ИГР В НОМЕРЕ И НА ДИСКЕ

КОНТАКТ

ВАСИЛИЙ ЗВЯГИНЦЕВ

ОДИССЕЙ АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ИСТОРИИ

СОВРЕМЕННИКИ

ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ

+ НОВЫЙ РАССКАЗ ПИСАТЕЛЯ

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ДЕНЬГИ

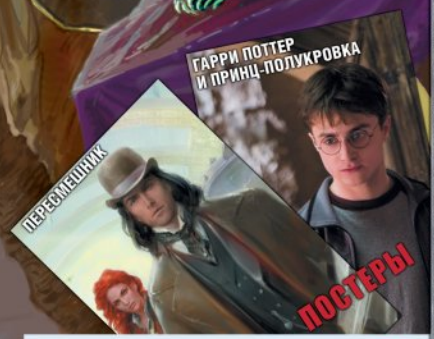
СКОЛЬКО КРЕДОВ В ОДНОМ СОЛЯРИИ

В ПРОДАЖЕ С 18 АВГУСТА

ОБЛОЖКА: ДИЗАЙН ОТ «АКАДЕМИИ КОШМАРОВ», ИЗДАТЕЛЬСТВО «ЭКСМО». ХУДОЖНИК ВИТАЛИЙ ЕКЛЕРИС

ПОКОЛЕНИЕ ПОТТЕРА

ПОДРОСТКОВАЯ ФАНТАСТИКА В РОССИИ И ЗА РУБЕЖОМ



09009
9 771810 224009

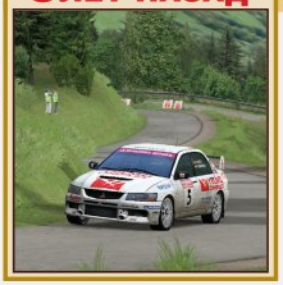
ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

Станислав Ломакин, Игорь Асанов

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Richard Burns Rally

ДАТА ВЫХОДА	2004
ЖАНР	Симулятор раллийного автомобиля
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	SCi/Warthog Sweden

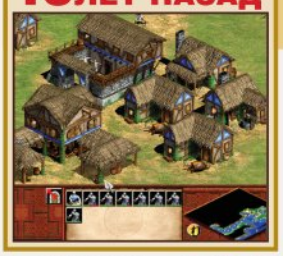


2004 год Ричард Бернс провел без гонок, борясь с болезнью, которая, увы, впоследствии стала для него смертельной. Но именно в этом году его имя прогремело на весь мир не меньше, чем в 2001-м, когда британец выиграл чемпионат мира по ралли. По сравнению с **Richard Burns Rally**, созданной при непосредственном участии гонщика, все остальные автосимуляторы вновь стали обыкновенными игрушками. Первые же метры за рулем синей «Импрезы» дарили ощущения вроде тех, какие испытывают калеки, внезапно получившие возможность ходить. И по лицу человека, в очередной раз продемонстрировавшего свою беспомощность перед темпераментом полноприводной 300-сильной бестии, вместо раздражения читался лишь восторг — она *настоящая*! Я сам прекрасно помню, как потратил 50 попыток на то, чтобы просто пройти финальное задание в школе раллийного мастерства, наслаждаясь каждой отыгранной десятой. Игра учила нас ездить по-другому — притормаживать в повороте левой ногой, выставлять машину боком, аккуратно объезжать любые подозрительные кочки и очень внимательно слушать штурмана… Те, кто не справлялся, бросали RBR навсегда, а самые упорные могли сразиться с результатами самого Ричарда. Не для того, чтобы выиграть приз, а чтобы понять: лучше этого — только настоящий автоспорт.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Age of Empires 2: Age of Kings

ДАТА ВЫХОДА	1999
ЖАНР	Повесть временных лет
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Ensemble/Microsoft



Брюс Шелли — один из немногих геймдизайнеров, до сих пор не попадавших на страницы нашей рубрики. Принимавший непосредственное участие в разработке первой «Цивилизации», именно он в 1998 году смешал легендарную концепцию со стратегией в реальном времени, получив на выходе **Age of Empires**. Загубить такую комбинацию мог кто угодно, но только не он. Временной континуум второй Age of Empires составил без малого тысячу лет — с последних дней Древнего Рима до эпохи Возрождения, — а ведь речь идет об RTS, далеко не самом емком жанре! Каждая из 13 цивилизаций, представленных в Age of Kings, отличалась не просто записанным под диктовку деревом технологий. Выучить школьный курс истории по AoE 2 едва ли было возможно, однако бережное обращение с предметом было видно сразу. Здесь вам и вторжение войск Чингисхана в Евразию, и подвиги Жанны д'Арк, и даже война за независимость Шотландии. Несмотря на то, что перед нами сиквел одной из величайших исторических RTS, Age of Kings ценна другим: вносить свои наивные коррективы в эпическое полотно истории нам, похоже, не надоест никогда.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Creature Shock

ДАТА ВЫХОДА	1994
ЖАНР	Тир невообразимой красоты
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Virgin/Argonaut Games

Argonaut Games с ранних лет отличались нездоровым максимализмом: в начале 1990-х, делая абстрактный космосим **Star Fox** для SNES, они разработали специальный чип Super FX, помогавший приставке лучше работать с трехмерной графикой. Надо ли говорить, что с переходом на более мощные 32-битные консоли и PC они получили на руки карт-бланш, а одним из самых амбициозных проектов «аргонавтов» стал **Creature Shock**.

По сути дела, CS представлял собой тир с многочисленными интерактивными роликами: героиня (ее не в меру удивленное лицо без шлема в начальной заставке запомнилось на всю жизнь) скитается по спутнику Сатурна, встречается с его жителями и отбивается от них всеми силами. Анимация, внешний облик существ, декорации и саундтрек CS поражали воображение так же, как и разработки Argonaut времен SNES, а картинка порой демонстрировала такое, до чего многие не смогли додуматься даже после изобретения Direct3D. Такая игра, как вы уже поняли, просто не могла в чем-нибудь не подкачать. В случае с CS этим «чем-то» оказалось все остальное: сюжет представлял собой бледную кальку с «Чужих», а перестрелки с монстрами ближе к концу игры делались невыносимо сложными и надоедали.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Lakers versus Celtics

ДАТА ВЫХОДА	1989
ЖАНР	Первый лицензионный баскетбол
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts

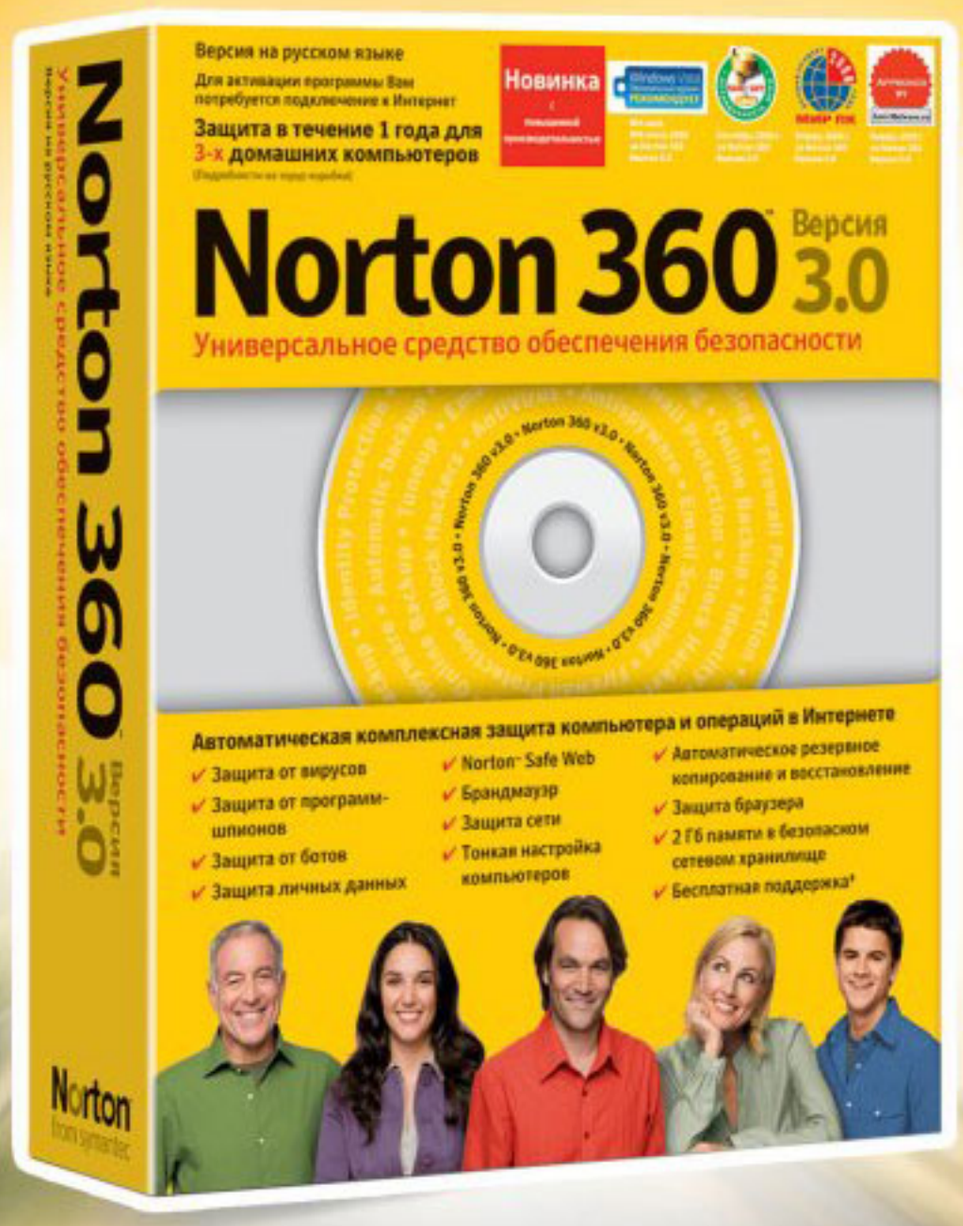
«Селтикс» против «Лейкерс» для американцев — это примерно как для нас «Спартак» против «Динамо»: противостояние, которому в этом году исполняется уже 50 лет. Поэтому, выбирая название для своего первого взрослого симулятора баскетбола, **EA Sports** отказалась от банального NBA'89 в пользу юбилейного варианта. Благо игра получилась по-настоящему знаковая. Впервые разработчики не поскупились и выкупили для игры лицензию NBA. **Midway**, будучи основными конкурентами по баскетбольной площадке, в том же году выпустили **Arch Rivals** — развеселую аркаду, где вместо звезд играли вымышленные Blade, Hammer, Mohawk, и оказались в пролете. На этом фоне **Lakers vs. Celtics** выглядела эпическим полотном о событиях сезона 1989-1990. Мэджик Джонсон, Байрон Скотт, Чарльз Баркли, Майкл Джордан… Появление Джордана было не меньшим прорывом, чем сама игра, ведь права на имя «короля воздуха» стоили едва ли не столько же, сколько на всю лигу в целом. Другой достопримечательностью были фирменные приемы, которыми EA снабдила своих звезд. Несмотря на то, что далеко не все они соответствовали действительности, в игру попали истинно классические моменты NBA — как, например, данк Тома Чемберса, пролетевшего однажды три метра, прежде чем положить мяч в корзину.

Реклама

Norton 360™

САМАЯ БЫСТРАЯ И ПОЛНАЯ ЗАЩИТА ИЗ ВСЕХ ПРЕДСТАВЛЕННЫХ НА РЫНКЕ

НОВАЯ ВЕРСИЯ!



Антивирус премиум класса

ЗАО «Компания Си-Пи-Эс»
127106, г. Москва, ул. Гостиничная, д. 9
Тел.: (495) 786 21 10, 728 77 70
Веб-сайт: www.cps.ru
Купить онлайн: www.softmag.ru

Розничные сети:
Media Markt www.mediamarkt.ru
Цифровой центр ИОН www.i-on.ru
Компьютер-Центр "КЕЙ" www.key.ru

Center of Professional Software

PC MAGAZINE RUSSIAN EDITION BEST 2008 SOFT

Лучший продукт 2008 года МИР ПК

HARD'n'SOFT Оправданность цены

APPROVED BY Anti-Malware.ru

Windows Vista Официальный журнал РЕКОМЕНДУЕТ

Чистая Кожа Актив Скраб: Специалист против черных точек, прыщей и следов от них.

ИННОВАЦИЯ

ГАРНЬЕР
ЧИСТАЯ КОЖА АКТИВ

Салициловая кислота 2%
Фитокомплекс

*% согласных, самооценка результата, 52 человека, после 4 недель использования. Реклама.

ГАММА ЧИСТАЯ КОЖА АКТИВ ДЕЙСТВУЕТ СРАЗУ

- Против прыщей – 88%* протестировавших подтвердили, что количество прыщей уменьшается.
- Против следов от прыщей – 90%* протестировавших подтвердили, что следы от прыщей исчезают.
- Против черных точек – 94%* протестировавших подтвердили, что после использования скраба количество черных точек уменьшается.

Узнай больше на www.garnierpure.ru

Горячая Линия Гарньер **8-800-100-0088** www.garnier.com.ru

Заботься о себе.
GARNIER